

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *RPG MAKER XP*
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA INTENSIF
BERDASARKAN PENDEKATAN PROSES
UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memeroleh Gelar Sarjana Pendidikan



oleh

Wildan Mishbahuddin

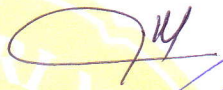
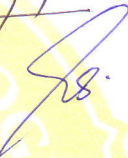
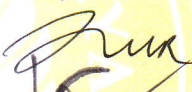
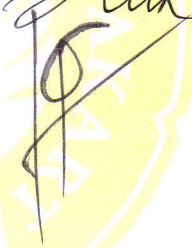
NIM 08201241017

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis RPG Maker XP untuk Pembelajaran Membaca Intensif Berdasarkan Pendekatan Proses untuk Siswa SMP Kelas VII* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 Januari 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Maman Suryaman	Ketua Penguji		21. Januari 2013
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Sekretaris		21. Januari 2013
St. Nurbaya, M.Si. M.Hum.	Penguji I		21. Januari 2013
Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.	Penguji II		21. Januari 2013

Yogyakarta, 22 Januari 2013

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

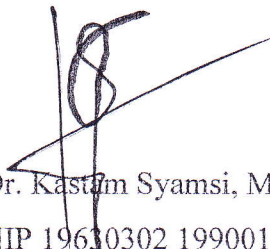
NK 19550505 198011 1 001

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis RPG Maker XP untuk Pembelajaran Membaca Intensif Berdasarkan Pendekatan Proses untuk Siswa SMP Kelas VII* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 20 Desember 2012
Pembimbing I,


Dr. Kastum Syamsi, M.Ed.
NIP 19630302 199001 1 001

Yogyakarta, 20 Desember 2012
Pembimbing II,


Esti Swatika Sari, M.Hum.
NIP 19750527 200003 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

nama : Wildan Mishbahuddin

NIM : 08201241017

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengeyahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 26 November 2012

Penulis,



Wildan Mishbahuddin

MOTTO

Tidak penting seberapa bodoh saya, yang penting adalah seberapa besar mimpi saya dan seberapa keras saya berusaha mewujudkannya.

Jika saya menjadi seorang penyapu jalanan, saya akan menyapu sebaik-baiknya, sebaik Habibie merancang pesawat, sebaik Rendra menuliskan sajaknya, sebaik presiden memimpin sebuah negara.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin. Terima kasih Tuhan, Engkau selalu menemani setiap langkah kecilku meski aku bukan hamba-Mu yang baik.

Sebuah karya yang (bagiku) besar ini aku persembahkan untuk Ibu yang kasih sayangnya menjadi obat galau dengan dosis yang selalu pas, dan doanya menjadi untaian kata terindah yang tak pernah Tuhan abaikan. Karya ini aku persembahkan untuk Beliau dan setiap air susu yang membatu menjadi sendi dan tulangku, untuk Beliau dan tiap butir nasi yang ia suapkan, untuk Beliau dan jampi-jampinya pada luka kecil di tanganku, untuk Beliau dan sejuta keindahan dunia ketika jari-jari hangatnya menggandeng lenganku.

Karya ini aku persembahkan pula untuk salah satu kekasih Tuhan, Ayah, yang mungkin sedang duduk nyaman di surga-Nya. Karya ini aku persembahkan untuk Beliau dan kehadiran singkatnya yang memberikan banyak teladan tentang kesederhanaan, untuk Beliau sang pemimpin sejati dan dongeng-dongengnya setiap malam ketika lampu menjadi mati.

Karya ini juga aku persembahkan untuk Bapak yang dengan sekuat jiwanya berusaha untuk menjadi pengganti sang Ayah, saudara-saudaraku Teh Widia, De Windra, De Gilang, juga Neng Anggi dan De Gian yang mau menerimaku sebagai kakak mereka. Juga untukmu yang begitu betah bersembunyi dalam kebat misteri.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, rasa syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif dengan Pendekatan Proses Berbantuan Komputer untuk Siswa SMP Kelas VII* dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Zamzani M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni sekaligus Penasehat Akademik dan Bapak Dr. Maman Suryaman, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya dan mahasiswa lainnya untuk berkembang.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Bapak Dr. Kastam Syamsi, M.Ed. dan Ibu Esti Swatika Sari, M.Hum. yang banyak memberikan bimbingan, arahan, dan saran untuk saya yang awam ini. Rasa Hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada Ibu Beniyati Lesyarini, M.Pd. dan Bapak Deni Hardiyanto, M.Pd. yang memberikan saran sebagai ahli media dan materi pada produk yang saya kembangkan dalam skripsi ini. Rasa hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Drs. Paijan, selaku kepala sekolah SMP Negeri 12 Yogyakarta, Ibu Sukinah, S.Pd. dan Ibu Sri Retno Kumolo selaku guru mata

pelajaran Bahasa Indonesia SMPN 12 Yogyakarta yang telah memberikan bantuan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada ibu dan bapak yang memberikan doa yang tulus, dan dukungan demi keberhasilan saya. Saudara-saudara dan ipar saya yang selalu memberikan semangat. Terima kasih juga saya sampaikan kepada Teman saya yang lebih dari sahabat, Kuntty Fajar Kusuma Wardani, Teman-teman Laskar Pemikat (Wahyu, Rohmat, Agil, Fizian, Gandi, dan Tomo) yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini dengan baik. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman PBSI 2008 yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral dan bantuan kepada saya.

Yogyakarta, 1 Desember 2012

Penulis,

Wildan Mishbahuddin

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
F. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori	12
1. Pengertian Membaca	12
2. Jenis-jenis Membaca	13
3. Pengertian Membaca Intensif	14
a. Membaca Telaah Isi	15
b. Membaca Telaah Bahasa	18
4. Langkah-langkah Membaca dengan Pendekatan Proses	20
a. Pramembaca (<i>Prereading</i>)	20

b. Membaca (<i>Reading</i>)	22
c. Merespon (<i>Responding</i>)	26
d. Eksplorasi (<i>Exploring</i>).....	27
e. Aplikasi (<i>Applying</i>)	28
5. Media Pembelajaran	28
a. Pengertian Media Pembelajaran	28
b. Media Pembelajaran Berbantuan Komputer	29
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran	32
d. Manfaat Media Pembelajaran	34
e. Pengembangan Media Pembelajaran	36
6. Teori Belajar yang Melandasi Pemilihan Media	40
B. Kerangka Pikir	41
C. Penelitian yang Relevan	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian	45
B. Prosedur Pengembangan	45
1. Analisis Kebutuhan	46
2. Desain Produk	46
3. Produksi	47
4. Uji Validasi dan Revisi	47
5. Uji Produk	48
6. Pemanfaatan dan Penyebarluasan	48
C. Desain Ujicoba	50
D. Subjek Ujicoba	50
E. Jenis Data	50
F. Instrumen Pengumpulan Data	51
G. Uji Validitas Instrumen	52
H. Kisi-kisi Instrumen	52
I. Teknik Analisis Data	57

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran	58
1. Analisis Kebutuhan	58
a. Studi Pustaka	59
b. Studi Lapangan	60
2. Desain Produk	62
a. Desain Konten	62
b. Desain Skenario Permainan	65
3. Produksi	69
B. Deskripsi Data Validasi dan Ujicoba	71
1. Deskripsi Data Validasi	71
a. Validasi Ahli Media	71
b. Validasi Ahli Materi	73
2. Deskripsi Data Ujicoba	76
a. Uji Produk Perorangan	76
b. Uji Produk Kelompok Kecil	78
c. Uji Produk Lapangan	80
C. Analisis Data Validasi dan Ujicoba	82
1. Analisis Data Validasi	82
a. Validasi Ahli Media	82
b. Validasi Ahli Materi	86
2. Analisis Data Ujicoba	89
a. Uji Produk Perorangan	89
b. Uji Produk Kelompok Kecil	92
c. Uji Produk Lapangan	97
D. Analisis Kelayakan	101
1. Kelayakan Aspek Pemrograman	101
2. Kelayakan Aspek Tampilan	102
3. Kelayakan Aspek Materi	103
4. Kelayakan Aspek Pembelajaran	105
E. Revisi Produk	108

1. Revisi Ahli Media	108
2. Revisi Ahli Materi	113
3. Revisi Uji Produk Perorangan	115
4. Revisi Uji Produk Kelompok Kecil	118
F. Kajian Produk Akhir	118
BAB V KESIMPULAN	
A. Simpulan Tentang Produk	121
B. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	122
C. Saran, Deseminasi, dan Pengembangan	123
1. Saran Pemanfaatan	123
2. Deseminasi	123
3. Pengembangan Lebih Lanjut	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Klasifikasi Membaca Menurut Tarigan.....	14
Gambar 2.2 Medan Hidup Menurut Kurt Lewin	41
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan.....	49
Gambar 4.1 Skema Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Proses dalam Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi ..	65
Gambar 4.2 <i>Flowchat View</i> Media Pembelajaran Membaca Intensif	66
Gambar 4.3 Latar Permainan (Gua Persimpangan)	67
Gambar 4.4 Latar Permainan (Perpustakaan)	67
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter dan <i>Event</i>	68
Gambar 4.6 Diagram Nilai Rata-rata Aspek Tampilan pada Seluruh Ujicoba	102
Gambar 4.7 Diagram Nilai Rata-rata Aspek Materi pada Seluruh Ujicoba	104
Gambar 4.8 Diagram Nilai Rata-rata Aspek Pembelajaran pada Seluruh Ujicoba	106
Gambar 4.9 Tampilan Ilustrasi Karakter dengan Senjata	108
Gambar 4.10 Tampilan Ilustrasi Karakter Tanpa Senjata	109
Gambar 4.11 Tampilan Permainan dengan Konsep Nilai	110
Gambar 4.12 Tampilan Permainan dengan Konsep Pahala	110
Gambar 4.13 Tampilan Permainan Tanpa Petunjuk Permainan	111
Gambar 4.14 Tampilan Permainan dengan Petunjuk Permainan	111
Gambar 4.15 Tampilan <i>Title Screen</i> Sebelum Direvisi	112
Gambar 4.16 Tampilan <i>Title Screen</i> Setelah Revisi	112
Gambar 4.17 Tampilan Teks Pengertian Biografi Sebelum Direvisi	113
Gambar 4.18 Tampilan Teks Pengertian Biografi Setelah Direvisi	113
Gambar 4.19 Sampul Depan CD Media Pembelajaran Tanpa Sasaran Pengguna	114

Gambar 4.20 Sampul Depan CD Media Pembelajaran dengan	
Sasaran Pengguna	114
Gambar 4.21 Soal Eksplorasi Kesembilan Sebelum Revisi	115
Gambar 4.22 Soal Eksplorasi Kesembilan Setelah Revisi	116
Gambar 4.23 Tampilan Penjelasan Jawaban Soal Ke-5 Sebelum Revisi	117
Gambar 4.24 Tampilan Penjelasan Jawaban Soal Ke-5 Setelah Revisi	117

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	51
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Oleh Ahli Materi	53
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Oleh Ahli Media	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Oleh Subjek Ujicoba	55
Tabel 3.2 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitaitf	
Berdasarkan Interval Skor	57
Tabel 4.1 Karakteristik Siswa Berdasarkan Hasil Wawancara	61
Tabel 4.2 Dokumen Desain Konten	64
Tabel 4.3 Dokumen Desain Skenario Permainan	68
Tabel 4.4 Hasil Validasi Aspek Tampilan oleh Ahli Media	72
Tabel 4.5 Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media	72
Tabel 4.6 Hasil Validasi Aspek Kualitas Pembelajaran oleh	
Ahli Materi I	73
Tabel 4.7 Hasil Validasi Aspek Materi oleh Ahli Materi I	74
Tabel 4.8 Hasil Validasi Aspek Kualitas Pembelajaran oleh	
Ahli Materi II	75
Tabel 4.9 Hasil Validasi Aspek Materi oleh Ahli Materi II	75
Tabel 4.10 Skor Aspek Tampilan pada Uji Produk Perorangan	77
Tabel 4.11 Skor Aspek Materi pada Uji Produk Perorangan	77
Tabel 4.12 Skor Aspek Pembelajaran pada Uji Produk Perorangan	77
Tabel 4.13 Skor Aspek Tampilan pada Uji Produk Kelompok Kecil	78
Tabel 4.14 Skor Aspek Materi pada Uji Produk Kelompok Kecil	79
Tabel 4.15 Skor Aspek Pembelajaran pada Uji Produk Kelompok Kecil	79
Tabel 4.16 Skor Aspek Tampilan pada Uji Produk Lapangan	80
Tabel 4.17 Skor Aspek Materi pada Uji Produk Lapangan	80
Tabel 4.18 Skor Aspek Pembelajaran pada Uji Produk Lapangan	81
Tabel 4.19 Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Validasi Ahli Media	83

Tabel 4.20a Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan	
Validasi Ahli Media Tahap Pertama	83
Tabel 4.20b Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan	
Validasi Ahli Media Tahap Kedua	84
Tabel 4.21a Kategori Kualitas Aspek Pemrograman Berdasarkan	
Validasi Ahli Media Tahap Pertama	85
Tabel 4.21b Kategori Kualitas Aspek Pemrograman Berdasarkan	
Validasi Ahli Media Tahap Kedua	85
Tabel 4.22 Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4.23 Kategori Kualitas Aspek Pembelajaran Berdasarkan	
Validasi Ahli Materi	87
Tabel 4.24 Kategori Kualitas Aspek Materi Berdasarkan	
Validasi Ahli Materi	88
Tabel 4.25 Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Uji Produk Perorangan	89
Tabel 4.26 Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan	
Uji Produk Perorangan	90
Tabel 4.27 Kategori Kualitas Aspek Materi Berdasarkan	
Uji Produk Perorangan	91
Tabel 4.28 Kategori Kualitas Aspek Pembelajaran Berdasarkan	
Uji Produk Perorangan	92
Tabel 4.29 Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada	
Uji Produk Kelompok Kecil	93
Tabel 4.30 Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan	
Uji Produk Kelompok Kecil.....	94
Tabel 4.31 Kategori Kualitas Aspek Materi Berdasarkan	
Uji Produk Kelompok Kecil.....	95
Tabel 4.32 Kategori Kualitas Aspek Pembelajaran Berdasarkan	
Uji Produk Kelompok Kecil.....	96
Tabel 4.33 Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Uji Produk Lapangan	97
Tabel 4.34 Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan	
Uji Produk Lapangan	98

Tabel 4.35 Kategori Kualitas Aspek Materi Berdasarkan	
Uji Produk Lapangan	99
Tabel 4.36 Kategori Kualitas Aspek Pembelajaran Berdasarkan	
Uji Produk Lapangan	100
Tabel 4.37 Analisis Kelayakan Berdasarkan Seluruh Validasi	
dan Uji Produk	101
Tabel 4.38 Kelayakan Aspek Tampilan Berdasarkan Validasi dan	
Seluruh Uji Produk	103
Tabel 4.39 Kelayakan Aspek Materi Berdasarkan Validasi dan	
Seluruh Uji Produk	104
Tabel 4.40 Kelayakan Aspek Pembelajaran Berdasarkan Validasi dan	
Seluruh Uji Produk	106

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Transkrip Materi Media Pembelajaran Membaca Intensif Berbantuan Komputer untuk Siswa SMP Kelas VII	127
Lampiran 2 : Lembar Evaluasi Ahli Media	149
Lampiran 3 : Lembar Evaluasi Ahli Materi I	157
Lampiran 4 : Lembar Evaluasi Ahli Materi II	162
Lampiran 5 : Lembar Evaluasi Ujicoba Perorangan	167
Lampiran 6 : Lembar Evaluasi Ujicoba Kelompok Kecil	175
Lampiran 7 : Lembar Evaluasi Ujicoba Lapangan	183
Lampiran 8 : Daftar Hadir Ujicoba Perorangan	191
Lampiran 9 : Daftar Hadir Ujicoba Kelompok Kecil	192
Lampiran 10 : Daftar Hadir Ujicoba Lapangan	193
Lampiran 11 : Daftar Latar Permainan Media Pembelajaran Membaca Intensif Berbantuan Komputer untuk Siswa SMP Kelas VII	194
Lampiran 12 : Data Ujicoba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan	200
Lampiran 13 : Hasil Wawancara dengan Siswa untuk Analisis Kebutuhan	206
Lampiran 14 : Hasil Wawancara dengan Guru untuk Analisis Kebutuhan	209
Lampiran 15 : <i>Cover CD</i> Media Pembelajaran Membaca Intensif dengan Pendekatan Proses Berbantuan Komputer untuk Siswa SMP Kelas VII	210
Lampiran 16 : Dokumentasi Wawancara dengan Siswa SMPN 1 Cibarusah untuk Analisis Kebutuhan.....	211
Lampiran 17 : Dokumentasi Wawancara dengan Guru Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Analisis Kebutuhan	212
Lampiran 18 : Dokumentasi Ujicoba Perorangan	213

Lampiran 19 : Dokumentasi Ujicoba Kelompok Kecil	214
Lampiran 20 : Dokumentasi Ujicoba Lapangan	215
Lampiran 21 : Surat Izin Penelitian	216
Lampiran 22 : Surat Keterangan Penelitian	217

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS RPG MAKER XP
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA INTENSIF
BERDASARKAN PENDEKATAN PROSES
UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

**Wildan Mishbahuddin
NIM 08201241017**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media yang dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dan uji produk terbatas.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada bulan Maret-September 2012. Desain penelitian ini adalah model pengembangan media pembelajaran menurut teori yang digagas oleh Borg & Gall. Pengambilan data dilakukan dengan validasi ahli (media dan materi) dan uji produk. Uji produk yang dilakukan adalah uji terbatas yang terdiri dari (1) uji produk perorangan dengan 5 subjek ujicoba, (2) uji produk kelompok kecil dengan 10 subjek ujicoba, dan (3) uji produk lapangan dengan 20 subjek ujicoba. Subjek ujicoba adalah siswa SMPN 12 Yogyakarta. Pemilihan tersebut ditentukan berdasarkan ketersediaan fasilitas komputer yang memadai untuk mendukung pelaksanaan ujicoba. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan angket. Validitas instrumen yang digunakan adalah penilaian ahli (*expert judgement*). Analisis data dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan pedoman konversi skala 5.

Hasil validasi dan uji produk menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan semua aspek yang divalidasi dan diujikan. Aspek pemrograman berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,13 (tingkat kelayakan 82,6%). Aspek tampilan berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,09 (tingkat kelayakan 81,9%). Aspek materi berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,11 (tingkat kelayakan 82,25%). Aspek pembelajaran berkategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,26 (tingkat kelayakan 85,3%).

Kata kunci: media interaktif, membaca intensif, pendekatan proses, *RPG Maker XP*, SMP kelas VII.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah keterampilan yang secara praktis digunakan oleh berbagai masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan dan profesi. Penguasaan bahasa Indonesia adalah tuntutan bagi semua warga negara Indonesia dengan segala aktivitasnya. Masyarakat Indonesia yang dimaksud di antaranya adalah pejabat, pengusaha, pegawai, guru, dan siswa.

Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (lewat Sufanti, 2010: 12) menyatakan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, spiritual, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahkan, Mulyasa (lewat Sufanti, 2010: 11) menerangkan bahwa Bahasa Indonesia diajarkan sejak Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT). Mata kuliah Bahasa Indonesia wajib diikuti mahasiswa semua jurusan dengan bobot 3 SKS.

Keterampilan berbahasa (*language skill*) secara lebih spesifik dibagi menjadi empat, yaitu keterampilan menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008: 1). Keempat keterampilan tersebut merupakan modal manusia untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Dengan menguasai keempat keterampilan tersebut, manusia dapat memperoleh pengetahuan/informasi dan membagikannya kepada orang lain baik secara tertulis maupun lisan.

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikuasai. Membaca merupakan cara manusia untuk memperoleh informasi secara tertulis. Dengan kemampuan membaca yang baik, manusia dapat

memperoleh tingkat pengetahuan atau informasi dengan baik. Sebaliknya, dengan kemampuan membaca yang kurang baik, tingkat pengetahuan atau informasi yang didapatkan pun kurang baik.

Membaca intensif menurut Sugeng & Subagyo (2005: 131) merupakan kegiatan membaca dengan saksama untuk meneliti, memahami, dan mengkritik suatu bacaan. Kemampuan membaca ini sangat penting karena merupakan bekal untuk melakukan penelitian, pemahaman, ataupun kritik terhadap suatu informasi tertulis. Membaca intensif merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan standar kompetensi yang dikembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang tersebut menegaskan bahwa pembelajaran harus berorientasi pada siswa dan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, tidak sekedar menerima masukan dari tenaga pendidik.

Undang-undang di atas menegaskan bahwa tenaga pendidik tidak seharusnya menekankan aspek kognitif saja pada siswa. Spiritual, keagamaan, budi, kepribadian dan hal lain semacam itu menjadi prioritas di atas kecerdasan. Sistem pembelajaran, salah satunya media, hendaknya mendukung pandangan tersebut.

Kegiatan pembelajaran sangat terkait dengan motivasi peserta didik. Menurut Smith dkk (2010: 18) motivasi adalah hal yang esensial dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menjenuhkan sangat berpotensi mengakibatkan motivasi siswa menurun. Perlu adanya sistem pembelajaran yang inovatif, menyenangkan dan membuat siswa aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Guru dapat membantu siswa meningkat motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hamalik (lewat Arsyad, 1997: 15) mengatakan bahwa penggunaan media pengajaran/pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ataupun pembelajaran secara mandiri dapat membantu keefektifan proses pemahaman siswa. Media pembelajaran yang dimaksud tentunya media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok dan karakteristik siswa.

Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) terus terjadi. Perangkat-perangkat berbasis iptek inilah yang umumnya disukai oleh para remaja dan anak muda. Alat-alat berbasis teknologi seperti telepon genggam, pemutar musik, *digital camera*, dan permainan video seolah menjadi beberapa di antara gaya hidup yang tidak terpisahkan dari keseharian.

Di sisi lain, teknologi dianggap kontra dengan pendidikan. Selama ini, orangtua umumnya melarang anak-anak mereka untuk terlalu lama bermain *playstation* atau perangkat permainan lainnya. Mereka berpendapat bahwa

permainan membuat anak-anak menjadi malas untuk belajar. Keluhan tersebut adalah sebuah fakta umum yang sangat sering ditemui.

Menyukai permainan adalah hal yang sangat lazim dialami oleh anak-anak dan remaja. Hal tersebut membuat orang tua dan para guru sangat sulit menanganinya. Namun, menurut Freud & Erikson (lewat Santrock, 2007: 216), permainan berperan dalam perkembangan psikologi anak. Bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena ketegangan dalam permainan mengendur, anak mampu menghadapi masalah kehidupan. Dengan kata lain, anak dibiasakan menghadapi masalah dan memecahkan konflik.

Anak-anak tetap dapat memainkan permainan videonya sekaligus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dengan mengintegrasikan pembelajaran dan pendidikan ke dalam permainan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan video.

Usia siswa SMP Kelas VII adalah peralihan dari anak-anak menuju remaja. Beinlich (lewat Franz & Meier, 1994: 11) menyatakan usia anak SMP kelas VII merupakan usia awal pubertas. Fase membaca usia mereka dikendalikan oleh sensasi. Disamping itu, menurut Bühler (lewat Franz & Meier, 1994: 9) usia anak 8-12 dan 12-15 adalah usia dimana mereka sangat tertarik dengan petualangan dan kepahlawanan. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut, terutama untuk menarik minat mereka terhadap pembelajaran membaca.

B. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian & pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk Siswa SMP Kelas VII. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan adalah sebuah media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII. Adapun langkah-langkah pendekatan proses tersebut adalah (1) pramembaca, (2) membaca, (3) merespon, (4) eksplorasi, (5) aplikasi. Langkah-langkah tersebutlah yang menjadi alur pembelajaran sekaligus alur permainan media pembelajaran ini.

Produk diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran peserta didik pada tahap pramembaca dengan (1) membangkitkan pengetahuan awal (*background knowledge*), (2) membangkitkan ketertarikan siswa untuk membaca (*setting purpose*), (3) memberikan sedikit materi tentang membaca intensif dan topik, dan (4) memprediksi isi bacaan. Membangkitkan pengetahuan awal dan memprediksi isi bacaan dilakukan dengan cara memberikan soal pilihan ganda.

Pada tahap membaca, produk diharapkan dapat menampilkan teks yang harus dibaca dan dipahami oleh siswa. Siswa diminta membaca teks secara keseluruhan

dengan saksama, teliti, dan rinci. Pemahaman siswa terhadap teks yang telah dibaca akan diuji pada tahap merespon dan eksplorasi.

Pada tahap merespon, media pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa menanggapi teks yang telah dibaca dengan cara menuliskan keistimewaan tokoh. Siswa diminta menemukan dan mencatat keistimewaan tokoh dalam teks biografi serta memberikan alasannya (*writting in logs reading*). Selain itu, media ini memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan diskusi/simulasi diskusi (*participation in discussion*).

Pada tahap eksplorasi, media menampilkan kembali bagian teks tertentu (*rereading selection*) kemudian memberikan pertanyaan terkait teks yang telah dibaca. Jumlah soal dalam tahap ini adalah empat belas. Seluruh soal berbentuk pilihan ganda.

Siswa diminta merefleksikan pemahaman terhadap apa yang telah dibaca melalui keterampilan menulis. Pada tahap aplikasi, siswa diberi tugas untuk membuat cerpen singkat atau naskah drama pendek untuk merefleksikan pemahamannya terhadap teks biografi yang telah dibaca. Setelah itu, permainan selesai.

D. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Telah dibahas di bagian latar belakang bahwa membaca intensif adalah keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikuasai. Dengan tingkat kemampuan membaca intensif yang tinggi, manusia dapat memahami suatu informasi pada berbagai teks secara cepat dan akurat. Dengan demikian,

kemampuan membaca intensif merupakan salah satu cara efektif mendapatkan pengetahuan dari sumber tertulis secara mendalam dan terperinci.

Bagi siswa, membaca intensif adalah keterampilan yang harus dikuasai. Sebagian besar soal Ujian Nasional (UN) merupakan soal membaca. Soal-soal tersebut umumnya berisi sebuah wacana yang harus dibaca, kemudian dari wacana tersebut, siswa diminta untuk menjawab soal. Dengan keterampilan membaca yang kurang baik, banyak siswa yang gagal dalam melaksanakan Ujian Nasional.

Sudah disinggung dalam latar belakang, penggunaan media dapat memberikan banyak manfaat, di antaranya menumbuhkan minat baru dalam diri siswa, motivasi yang kuat, membantu memahami materi, bahkan berpengaruh langsung terhadap psikologi siswa. Dengan suasana menyenangkan, siswa dapat belajar dengan semangat yang lebih tinggi. Pembelajaran pun dapat lebih efektif.

Dewasa ini, guru semakin dituntut untuk menciptakan dan menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif. Keberhasilan guru dalam pengajaran, diantaranya ditentukan oleh pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif media pembelajaran yang baik, khususnya dalam kegiatan membaca intensif.

Secara lebih khusus, pengembangan media interaktif untuk pembelajaran membaca intensif ini penting karena:

1. memberikan media alternatif dalam pembelajaran membaca intensif di dalam kelas ataupun pembelajaran secara mandiri,
2. meningkatkan pemanfaatan media komputer di sekolah,

3. mempromosikan kepada guru terkait pentingnya menguasai teknologi komputer,
4. merangsang minat guru untuk mengembangkan media interaktif sehingga pembelajaran lebih bervariasi.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Teknologi sering dianggap membawa dampak tidak baik bagi perkembangan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Permainan video seperti *playstation*, *gameboy*, dan sebagainya menjadi salah satu aspek yang membuat anak-anak malas belajar. Hal tersebut menjadi masalah yang sulit diatasi mengingat karakter anak-anak yang suka bermain.

Dewasa ini, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) melahirkan sistem pembelajaran yang dikenal dengan PAIKEM. Istilah tersebut merupakan kepanjangan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, dan Menegangkan (Sufanti, 2010: 34). Depdiknas (lewat Sufianti, 2010: 34) menyatakan bahwa PAIKEM adalah proses pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan kreativitas sehingga efektif, tetapi tetap menyenangkan. Keaktifan siswa, baik secara fisik maupun psikis dilakukan dalam memperoleh pemahaman. Pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan kreativitas secara optimal. Semua aktivitas tersebut dilakukan di dalam suasana yang menyenangkan.

Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik adalah mengintegrasikan pengetahuan dan pendidikan ke dalam permainan. Anak-anak dapat

belajar dengan tetap bermain sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan memodifikasi aplikasi komputer untuk membuat permainan yang penuh dengan pengetahuan dan nilai pendidikan. Selain itu, pendidikan karakter perlu juga dilekatkan mengingat banyak permainan yang justru mencontohkan kekerasan dan perilaku buruk lainnya. Dengan demikian, perlu dikembangkan permainan yang memberikan pengetahuan dan pendidikan.

Secara lebih khusus, asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran membaca intensif ini adalah sebagai berikut.

1. Praktisi pendidikan memiliki keinginan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Sudah banyak SMP Negeri dan Swasta yang memiliki perangkat komputer untuk menjalankan *software* media pembelajaran membaca intensif.
3. Sebagian besar siswa SMP telah dapat mengoperasikan komputer dengan baik.
4. Sebagian besar guru, khususnya yang berusia muda dapat mengoperasikan komputer dengan baik dan dapat menggunakan media pembelajaran.

Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah, media pembelajaran ini hanya dikembangkan sampai tahap uji kelayakan. Penelitian tidak sampai pada tahap eksperimen untuk menguji keefektifan media pembelajaran yang sedang dikembangkan ini dalam KBM. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, keterbatasan kemampuan peneliti, dan tingkat kerumitan penelitian.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam hal kemampuan peneliti dalam mengembangkan media. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi berbantuan komputer. Penguasaan peneliti terhadap aplikasi tersebut tidak maksimal. Media yang dihasilkan memiliki grafis dan tampilan yang sederhana.

F. Batasan Istilah

1. Media Interaktif adalah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *RPG Maker XP* dalam penelitian ini
2. *RPG Maker XP* adalah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini
3. Membaca Intensif adalah kegiatan membaca yang Dilakukan secara saksama, teliti, dan rinci dengan bantuan media pembelajaran yang dikembangkan

4. Pendekatan Proses

adalah pendekatan pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan dengan tahap pembelajaran yaitu pramembaca, membaca, merespon, eksplorasi, dan aplikasi

5. Permainan Video

adalah permainan virtual sekaligus [multimedia interaktif](#) yang dikendalikan oleh pengguna

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Membaca

Membaca adalah sebuah proses kebahasaan yang terkait dengan indra penglihatan dan kode dalam bentuk tulisan. Dalam kegiatan tersebut, pembaca akan melibatkan pengetahuannya terkait kata yang ditemukan dan pengalaman yang turut membangun makna pada tulisan yang dibaca. Proses pemaknaan tersebutlah yang membedakan antara proses membaca dengan sekedar melihat tulisan.

Pengertian yang paling sederhana tentang membaca diungkapkan oleh Hilman (lewat Wiryodijoyo, 1989: 1) yang menyatakan bahwa membaca adalah proses untuk mendapatkan arti dari kata-kata tertulis. Pengertian tersebut hanya berlaku untuk teks-teks *harfiah*. Proses membaca demikian umumnya dilakukan oleh pelajar sekolah dasar.

Dalam mendapatkan arti yang dimaksud oleh Hilman perlu adanya proses berpikir. Carter (lewat Wiryodijoyo, 1989: 1) menyatakan bahwa membaca adalah sebuah proses berpikir yang termasuk di dalamnya mengartikan, menafsirkan arti, dan menerapkan ide-ide dari lambang. Pengertian tersebut senada dengan pernyataan Carrol (lewat Wiryodijoyo, 1989: 1) yang menyatakan bahwa membaca bukan sekedar proses untuk mendapatkan arti atau menerjemahkan, tetapi juga proses memahami. Carrol menambahkan penjelasannya itu bahwa

dalam membaca selalu melibatkan dua aspek, yaitu pengarang sebagai pembuat kode dan pembaca sebagai orang yang mengartikan kode tersebut.

Keterlibatan pengarang dan pembaca juga diungkapkan oleh Hodgson (lewat Tarigan, 2008: 7). Menurutnya, membaca adalah proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan pengarang lewat tulisan atau media kata-kata. Proses membaca menuntut kelompok kata membentuk satu kesatuan dan dalam satu pandang sekilas makna tulisan tersebut dapat langsung diketahui.

Dimaknai secara linguistik, membaca merupakan proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recoding and decoding proses*). Pembacaan sandi (*decoding*) adalah proses menghubungkan kata-kata tertulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna (Anderson lewat Tarigan, 2008: 7).

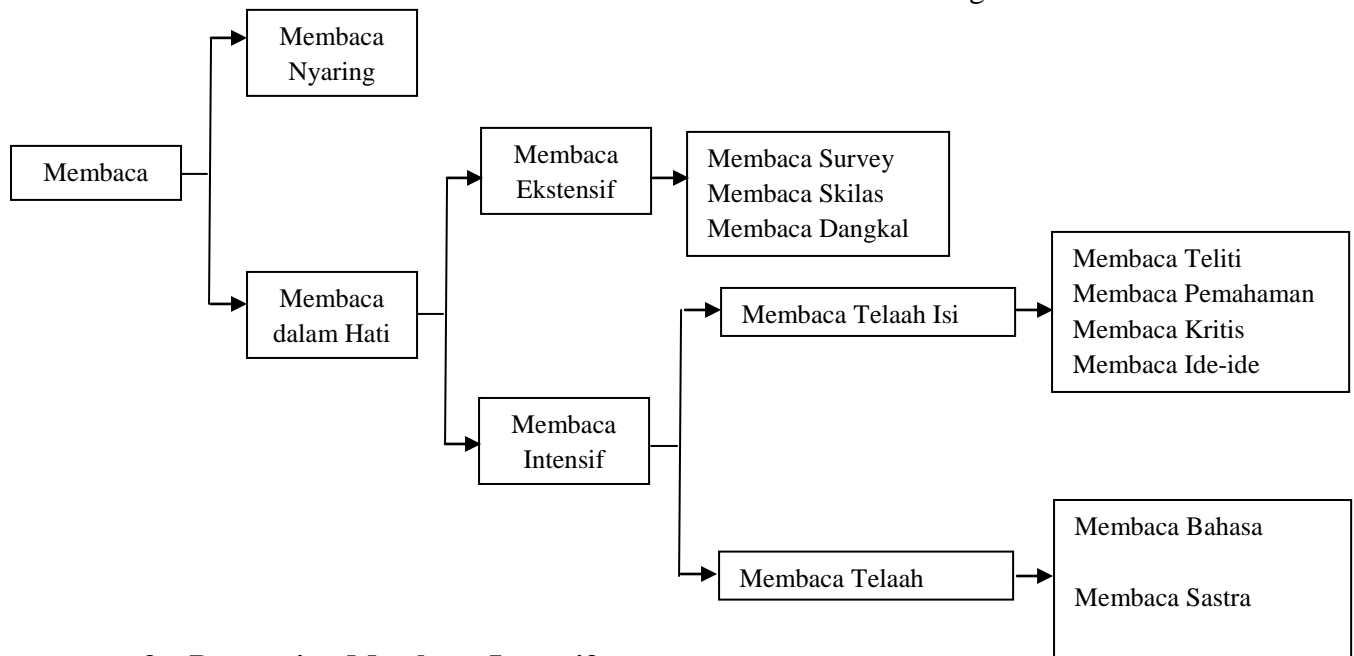
Tarigan (2008: 8) mengungkapkan bahwa membaca juga dapat dilakukan sebagai proses untuk berkomunikasi dengan diri sendiri dan kadang dikomunikasikan dengan orang lain, yaitu mengomunikasikan makna yang tersirat pada lambang-lambang tertulis. Lebih lanjut, tarigan (2008: 8) juga mengartikan membaca sebagai proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung di dalam kata-kata yang tertulis.

2. Jenis-jenis Membaca

Membaca menurut Tarigan (2008: 14) terdiri dari membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca dalam hati terbagi ke dalam membaca ekstensif dan membaca intensif. Membaca ekstensif terdiri dari membaca survey, membaca

sekilas, dan membaca dangkal. Membaca Intensif terdiri dari membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Skema klasifikasi membaca tersebut adalah sebagai berikut.

Gambar 2.1
Skema Klasifikasi Membaca Menurut Tarigan



3. Pengertian Membaca Intensif

Membaca intensif adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara menyeluruh dan saksama untuk memperoleh tingkat pemahaman yang setinggi-tingginya. Menurut Sugeng & Subagyo (2005: 131), membaca intensif merupakan cara membaca secara saksama terhadap perincian suatu teks atau bacaan. Membaca intensif dilakukan ketika hendak meneliti, memahami, dan mengkritisi suatu bacaan, baik dari segi penggunaan bahasa maupun isi bacaan tersebut.

Senada dengan pendapat Sugeng dan subagyo, Tarigan (2008: 36) menyatakan bahwa membaca intensif atau *intensive reading* adalah studi saksama, telaah teliti, dan penanganan terperinci. Kegiatan tersebut umumnya dilakukan di dalam tugas terhadap suatu tugas yang pendek, kira-kira dua sampai empat halaman setiap

hari. Jenis membaca yang termasuk dalam kegiatan membaca intensif adalah membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa.

a. Membaca Telaah Isi

Menelaah telaah isi membutuhkan ketelitian pembaca, pemahaman, kekritisannya berpikir, serta menangkap ide-ide yang tersirat pada bacaan. Membaca telaah isi dapat diklasifikasikan menjadi 4 jenis membaca. Jenis membaca yang dimaksud adalah (a) membaca teliti, (b) membaca pemahaman, (c) membaca kritis, dan (d) membaca ide (Tarigan, 2008: 40).

1) Membaca Teliti

Membaca teliti sama pentingnya dengan membaca sekilas. Membaca sekilas dilakukan untuk mendapatkan informasi secara cepat, sementara membaca teliti dilakukan untuk memperoleh informasi secara akurat dan mendalam. Untuk memperoleh informasi tersebut, jenis membaca ini membutuhkan sejumlah keterampilan, antara lain:

- a) survey yang cepat untuk memperhatikan/melihat organisasi pendekatan umum,
- b) membaca secara saksama dan membaca ulang paragraf untuk menemukan kalimat-kalimat pokok dan perincian penting,
- c) penemuan hubungan setiap paragraf dengan keseluruhan tulisan atau artikel (Tarigan, 2008: 40).

2) Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman (*reading for understanding*) yang dimaksud oleh Tarigan (2008: 58) adalah jenis membaca yang memiliki tujuan memahami:

- a) norma-norma kesastraan (*literary standart*),
- b) resensi kritis (*critical review*),

- c) drama tulis (*printed drama*), dan
- d) pola-pola fiksi (*patterns of fiction*).

Pembatasan demikian terlalu sempit karena kenyataannya teks-teks yang perlu dipahami *bukan* sekadar teks sastra. Membaca pemahaman dapat didefinisikan sebagai proses membaca untuk memahami maksud yang hendak disampaikan oleh pengarang dengan tingkat pemahaman yang setinggi-tingginya.

Membaca pemahaman hakikatnya adalah suatu proses membangun pemahaman terhadap wacana tulis. Peristiwa ini terjadi dengan menjodohkan atau menghubungkan skema pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan isi informasi yang didapat dari bacaan (Somadayo, 2011: 20). Dengan demikian, membaca pemahaman tidak sekedar untuk memahami teks sastra seperti pengertian yang diungkapkan Tarigan di atas.

3) Membaca Kritis

Membaca kritis (*critical reading*) menurut Albert (lewat Tarigan, 2008: 92) adalah jenis membaca yang dilakukan dengan bijaksana, penuh tenggang hati, avaluatif, serta analisis, dan bukan sekedar mencari kesalahan. Jenis membaca ini membutuhkan kemampuan membaca pemahaman sebagai dasar. Membaca kritis bukan sekedar mencari kebenaran terkait apa yang ditulis. Lebih dari itu, membaca kritis juga merupakan upaya untuk menemukan alasan penting kenapa penulis menulis apa yang ditulisnya (Tarigan, 2008: 91-92).

Pada umumnya, membaca kritis menuntut pembaca agar:

- a) memahami maksud penulis,
- b) memahami organisasi tulisan,
- c) dapat menilai penyajian penulisan,
- d) dapat menerapkan prinsip-prinsip kritis pada bacaan sehari-hari,
- e) meningkatkan minat baca, kemampuan baca, dan berpikir kritis,
- f) mengetahui prinsip-prinsip pemilihan bacaan,
- g) membaca majalah atau publikasi periodik yang serius (Tarigan, 2008: 93).

Nurhadi (lewat Somadayo, 2011: 24) menyatakan bahwa kemampuan membaca kritis merupakan kemampuan pembaca dalam mengelola bahan bacaan secara kritis untuk menemukan keseluruhan makna bahan bacaan, baik yang tersirat maupun yang tersurat melalui tahap mengenal, memahami, menganalisis, menyintesis, dan menilai. Pengolahan bacaan secara kritis berarti dalam proses membaca, seorang pembaca tidak hanya menangkap makna yang tersurat atau makna baris-baris bacaan, tetapi juga menemukan makna antarbaris, dan makna di balik baris.

Membaca kritis merupakan aktivitas membaca yang pada saat membaca, pembaca terlihat aktif secara mental untuk mengelola materi yang dibacanya. Kegiatan mengelola materi tersebut meliputi aktivitas memahami secara kritis, menerapkan secara kritis, menyintesis secara kritis, dan mengevaluasi secara kritis. Melalui aktivitas tersebut, pembaca memperoleh pemahaman secara menyeluruh tentang isi bacaan (Somadayo, 2011: 24-25)

4) Membaca Ide

Membaca ide (*reading ideas*) adalah kegiatan membaca untuk mencari, memperoleh, serta memanfaatkan ide-ide yang terdapat pada

bacaan. Bacaan merupakan salah satu sumber ide-ide, di mana ide-ide tersebut berasal dari pengarang (Tarigan, 2008: 120). Dengan demikian, membaca ide merupakan proses menemukan ide-ide pengarang dalam tulisannya, serta memanfaatkan ide-ide tersebut sebagai pengetahuan atau kepentingan lainnya.

Anderson (lewat Tarigan, 2008: 120) memperinci kegiatan membaca ide dengan memberikan beberapa contoh berikut.

“Membaca untuk mengetahui: mengapa hal itu merupakan suatu judul atau topik yang baik; masalah apa yang terdapat dalam cerita itu, apa yang dipelajari oleh sang tokoh, dan merangkumkan apa yang dilakukan oleh sang tokoh untuk mencapai maksudnya.”

Kegiatan yang dicontohkan tersebut juga dapat disebut membaca untuk mencari ide-ide penting (*reading for main ideas*).

b. Membaca Telaah Bahasa

Pada dasarnya, segala sesuatu (terutama yang konkret) terdiri dari 2 aspek, yaitu bentuk dan isi (*form and content*) atau jasmani dan rohani. Hal tersebut juga berlaku pada bacaan atau bahasa secara lebih umum. Bacaan terdiri dari isi (*content*) dan bahasa (*language*). Isi merupakan rohani, sedangkan bahasa merupakan jasmani dari tulisan (Tarigan, 2008: 123). Membaca telaah bahasa mencakup pula membaca bahasa dan membaca sastra.

1) Membaca Bahasa

Membaca bahasa memiliki tujuan utama, yaitu:

a) Mengembangkan Daya Kata (*Increasing Word Power*)

Dalam kegiatan membaca bahasa untuk mengembangkan daya, beberapa hal yang harus diketahui antara lain ragam-ragam bahasa, mempelajari makna kata dari konteks, bagian-bagian kata, penggunaan kamus, makna-makna varian, idiom, sinonim dan antonym, konotasi dan denotasi, dan derivasi (Tarigan, 2008: 124).

b) Mengembangkan Kosa Kata (*Developing Vocabulary*).

Mengembangkan daya kata hanya dapat berhasil dengan baik jika diikuti oleh upaya mengembangkan serta memperkaya kosa kata, terlebih-lebih kosa kata kritik (Tarigan, 2008: 133). Semakin kaya kosa kata pembaca, akan semakin baik.

2) Membaca Sastra

Keindahan suatu karya sastra tercermin dari keserasian, keharmonisan antara keindahan bentuk dan keindahan isi. Dengan kata lain, suatu karya sastra dikatakan baik jika secara bentuk dan isi indah. Jika seorang pembaca mengenal serta mengerti seluk-beluk bahasa dalam karya sastra, semakin mudah dia memahami isinya serta menikmati keindahannya. Seorang pembaca harus dapat membedakan bahasa ilmiah dan bahasa sastra; dia harus mengenal serta memahami jenis-jenis gaya bahasa (Tarigan, 2008: 141 -142).

4. Langkah-langkah Membaca dengan Pendekatan Proses

Pendekatan proses dalam membaca (*the reading process*) menurut Tompskin (2010) terdiri dari 5 tahap. Tahap-tahap tersebut secara berurutan adalah (a) pramembaca (*prereading*), membaca, (*reading*), merespon (*responding*), eksplorasi (*exploring*), dan aplikasi (*applying*).

a. Pramembaca (*Prereading*)

Proses membaca dimulai sebelum pembaca membuka buku. Tahap pertama pramembaca, pembaca akan berpikir sebagai orang yang akan membaca. Guru yang baik akan membangun pengetahuan awal siswa dan menstimulasi ketertarikan mereka terhadap apa yang akan dibaca. Sebagai pembaca yang siap membaca, siswa membangkitkan pengetahuan awal mereka, membangun tujuan, dan membuat perencanaan dalam membaca (Tompskin, 2010: 42-43).

1) Membangkitkan Pengetahuan Awal (*Activating Background Knowledge*)

Secara garis besar, peserta didik memiliki dua jenis pengetahuan awal, yaitu pengetahuan umum dan pengetahuan spesifik (Lewis lewat Tompskin, 2010: 43). Pengetahuan umum (*general knowledge*) adalah pengetahuan peserta didik mengenai segala sesuatu yang ada di dunia (*world knowledge*), segala sesuatu yang siswa ketahui melalui pengalaman hidup, dan segala hal yang mereka pelajari dari sekolah dan komunitas. Sementara itu, pengetahuan spesifik adalah pengetahuan kebahasaan. Pengetahuan tersebut adalah hal yang dibutuhkan siswa untuk dapat

membaca teks secara komprehensif. Pengetahuan kebahasaan mencakup informasi tentang membaca, jenis (*genre*) bacaan, dan struktur teks.

Siswa yang memiliki pengetahuan awal yang rendah atau belum memiliki pengetahuan awal membutuhkan bantuan dan penjelasan dari tenaga didik. Hal yang dapat dilakukan tenaga didik dalam hal tersebut adalah sebagai berikut.

“When student don’t have enough background knowledge to read a text, teacher built their background knowledge base. They built knowledge about reading by teaching strategies and skills, knowledge about genres by examining the structure of the genre and examining how reading varies according to genre, knowledge about a topic by providing a text set of books for student to read, engaging student in discussion, sharing artifacts, and introducing key vocabulary word (Tompson, 2010: 43).”

2) Membangun Tujuan (*Setting Purpose*)

Membangun tujuan merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, termasuk dalam membaca. Menurut Tompskin (2010: 43) tujuan dapat membangun motivasi peserta didik. Dengan memiliki tujuan, peserta didik memiliki alasan untuk membaca dengan sungguh-sungguh. Tenaga didik dapat membantu peserta didik dalam membangun tujuan atau ketertarikan terhadap suatu teks. Tenaga didik dapat menjelaskan daya tarik sebuah teks bacaan dan apa manfaat bacaan tersebut bagi peserta didik. Peserta didik juga dapat membangun ketertarikannya sendiri.

3) Merencanakan untuk Membaca (*Planning for Reading*)

Pertama-tama, peserta didik membangkitkan/mengaktifkan pengetahuan awal dan mengidentifikasi tujuan mereka dalam membaca. Mereka melakukan persiapan membaca sejak pertama kali mereka melihat

teks yang akan mereka baca. Peserta didik melakukan perencanaan berdasarkan jenis (*genre*) teks yang akan mereka baca. Untuk teks fiksi atau cerita, siswa melakukan perencanaan dengan melakukan prediksi terhadap karakter yang mungkin muncul dalam bacaan. Mereka juga dapat memprediksi isi bacaan berdasarkan judul buku atau ilustrasi gambar sampul. Peserta didik dapat mengaitkan informasi terhadap teks yang akan mereka baca dengan bacaan dari pengarang atau jenis teks yang sama yang telah mereka baca (Tompson, 2010: 43-44).

b. Membaca (*Reading*)

Peserta didik melakukan kegiatan membaca pada tahap membaca (*reading*). Diluar sekolah, siswa umumnya membaca secara senyap (*read silently*) dan membaca secara independent (*independently read*). Namun, di dalam kelas, peserta dan tenaga didik dapat menggunakan 5 jenis membaca (Tompson 2010: 44).

1) Membaca secara mandiri (*Indepedent reading*)

Peserta didik membaca secara senyap saat mereka melakukan kegiatan membaca secara mandiri. Mereka melakukan kegiatan membaca berdasarakan tujuan dan cara mereka sendiri. Hal esensial dari kegiatan membaca secara mandiri adalah siswa dapat memilih sendiri buku yang mereka baca sesuai level membaca mereka (Tompson, 2010: 44).

Membaca secara mandiri merupakan hal yang penting. Membaca secara mandiri merupakan cara membaca yang paling konvensional. Itu merupakan cara membaca yang dapat menumbuhkan kecintaan siswa

dalam membaca atas dasar keinginan sendiri. Namun, tenaga didik juga harus menyeimbangkan kegiatan membaca mereka dengan menggunakan jenis membaca yang lain agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

2) Membaca berkelompok (*Buddy Reading*)

Membaca berkelompok adalah membaca bersama teman sekelas atau peserta didik lainnya. Menurut Tompskin (2010: 44) membaca berkelompok merupakan aktivitas membaca yang menyenangkan sekaligus membentuk aktivitas sosial. Membaca berkelompok merupakan alternatif yang baik untuk membaca secara mandiri dan kerja berkelompok. Dengan menggunakan teknik membaca berkelompok, siswa dapat mengungkapkan kata-kata yang tidak mereka pahami dan mendiskusikan maknanya dalam kelompok. Mereka juga dapat berdiskusi mengenai masalah komprehensif dalam teks dibaca.

Dalam mengenalkan membaca berkelompok, tenaga didik dapat memberi tahu cara membaca bersama peserta didik lain dan memberi arahan untuk saling mendukung. Jenis membaca ini dilakukan dengan cara meminta siswa secara bergiliran membacakan sebuah teks secara nyaring untuk didengarkan oleh temannya. Membaca berkelompok ini juga dapat dilakukan dengan cara seluruh siswa membaca serentak. Tenaga didik boleh meminta peserta didik untuk menghentikan sejenak kegiatan membaca dan mendiskusikan kata-kata yang asing bagi mereka atau meminta siswa berdiskusi mengenai isi teks bacaan di setiap akhir halaman (Tompskin, 2010;).

Membaca berkelompok efektif digunakan bagi pembaca pemula agar lebih fasih. Jenis membaca ini juga dapat digunakan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus (Tompson, 2010: 44-45). Bagaimanapun, peran tenaga didik dalam membimbing siswa untuk bekerja sama sangatlah penting. Hal yang perlu dihindari adalah siswa berkompetisi untuk membaca lebih keras daripada temannya yang lain. Itu bukanlah tujuan membaca berkelompok.

3) Membaca dengan Dampingan (*Guide Reading*)

Tenaga didik menggunakan strategi membaca dengan dampingan pada peserta didik yang telah dibagi menjadi empat atau lima kelompok kecil. Siswa memilih sendiri buku yang ingin mereka baca sesuai dengan level membaca mereka. Peserta didik membaca secara mandiri, meskipun guru dapat membacakan halaman pertama atau kedua secara nyaring. Peserta didik melanjutkan apa yang telah tenaga didik mereka bacakan secara senyap.

Peserta didik yang masih pemula kadang-kadang mengalami kesulitan dalam memahami kata-kata asing. Tenaga didik mendampingi dan memberi tahu arti kata-kata asing yang belum mereka pahami. Tenaga didik memastikan agar semua peserta didik dapat melakukan kegiatan membaca hingga tuntas dan memahami buku yang mereka baca.

4) *Shared Reading*

Shared Reading diaplikasikan untuk melatih peserta didik yang belum dapat membaca dengan fasih. Dalam menggunakan jenis membaca ini,

tenaga didik membentuk kelompok kecil dalam kelas. Tenaga didik membacakan secara nyaring buku bacaan tebal yang tidak dapat dibaca oleh peserta didik secara mandiri. Setelah tenaga didik membacakan, peserta didik menirukan. Beberapa saat setelah itu, tenaga didik dapat mengajarkan konsep pelafalan huruf dan kemunculannya dalam suatu kata.

Shared reading merupakan jenis membaca yang penting untuk pemula karena menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap kegiatan membaca dan teks bacaan sekalipun mereka belum dapat membacanya. Secara prosedural *shared reading* tidak sama dengan jenis membaca nyaring karena peserta didik membaca teks berdasarkan apa yang guru mereka baca, menirukan, dan merimakan kata. Umumnya, siswa cukup mengingat beberapa kata berdasarkan lafal yang dicontohkan oleh tenaga didik mereka.

5) Membaca keras untuk siswa (*Reading aloud to student*)

Tenaga didik menggunakan teknik membaca nyaring secara interaktif untuk meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap bacaan. Ketika guru membaca, siswa harus menjadi partisipan yang aktif dengan memberikan pertanyaan, menemukan ide pokok, mengimajinasikan apa yang dibaca, dan lain-lain. Tenaga didik sebaiknya memperagakan bagaimana cara membaca yang baik saat menggunakan teknik membaca nyaring untuk siswa ini.

c. Merespon (*Responding*)

Tahap merespon dilakukan setelah siswa membaca suatu teks. Peserta didik pada tahap ini memberikan tanggapan terhadap teks yang mereka baca. Menurut Tompskin (2010: 47) ada dua cara yang dapat dilakukan siswa untuk memberikan respon terhadap teks yang mereka baca.

1) Menulis dalam buku catatan (*Writing in reading logs*)

Peserta didik dapat menuliskan dan menggambarkan respon mereka di dalam buku catatan. Saat mencatat, peserta didik mengulas tentang pemikiran mereka. Selain itu, mereka juga menguraikan pendapat tentang isi teks yang mereka baca (Tompson, 2010: 47).

2) Melakukan diskusi (*Participating in discussion*)

Peserta didik dapat melakukan kegiatan merespon dengan berpartisipasi dalam sebuah diskusi. Peserta didik dapat melakukan perbincangan yang menyenangkan tentang cerita atau puisi yang telah dibaca atau melakukan diskusi tentang informasi dalam teks. Tenaga didik dalam hal ini ikut berperan sebagai partisipan yang tertarik untuk ikut berdiskusi, bukan sebagai pengatur jalannya diskusi. Sebagai partisipan, tenaga didik menanyakan hal-hal yang menarik dengan tujuan memperoleh tanggapan peserta didik. Tenaga didik juga memfokuskan pertanyaan untuk mengklarifikasi dan mendalami pemahaman siswa terhadap teks yang telah dibaca.

Tenaga dan peserta didik juga dapat melakukan diskusi terhadap buku informasional dan bagian-bagian isi buku teks tersebut. Peserta

didik mengungkapkan ketertarikan mereka terhadap topik. Tenaga didik melakukan pertanyaan klarifikasi, berbagi informasi, dan membacakan kutipan secara singkat untuk mengeksplor sebuah ide.

Menurut Tompskin (2010: 47), dalam melakukan diskusi tenaga didik dapat membagi jumlah seluruh peserta didik dalam kelas menjadi kelompok kecil atau tidak membagi kelompok (satu kelas menjadi satu kelompok). Dengan tidak membagi kelompok, peserta didik merasa menjadi satu komunitas dan guru menjadi bagian dari komunitas tersebut. Dengan membuat kelompok-kelompok kecil, peserta didik mendapatkan kesempatan yang lebih besar untuk menyampaikan interpretasi mereka masing-masing, tetapi lebih sedikit sudut pandang yang diutarakan oleh tiap kelompok. Selain itu, tenaga didik harus berkeliling mengamati tiap kelompok peserta didik. Setelah berdiskusi dalam kelompok kecil, peserta didik berbagi hasil diskusi dalam kelompok yang lebih besar (kelas).

d. Eksplorasi (*Exploring*)

Peserta didik membaca kembali teks secara lebih analitis. Peserta didik membaca kembali bagian atau kutipan teks untuk memperoleh informasi-informasi secara spesifik dan memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Pada tahap ini, peserta didik juga dapat mengidentifikasi tujuan penulis misalnya dengan mendalami penggambaran latar, karakter, struktur cerita pada buku fiksi. Selain itu, peserta didik dapat membaca

kembali untuk memfokuskan perhatian pada kata dan kalimat tertentu (Tompson, 2010: 48).

e. Aplikasi (*Applying*)

Pembaca merefleksikan komprehensi, pemahaman, dan pengalaman membaca dalam tahap aplikasi. Pembaca membuat karya untuk menerapkan pemahaman mereka berdasarkan apa yang telah dibaca seperti esai dan *powerpoint* untuk presentasi. Peserta didik dapat membuat karya tersebut secara mandiri atau berkelompok (Tompson, 2010: 49).

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 2003: 6). Jika pengertian tersebut diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, media adalah alat pengantar yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk diterima oleh peserta didik.

Senada dengan pendapat di atas, Munadi (lewat Sufanti, 2010: 62) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang mampu membantu peserta didik memahami bahan ajar dan membangkitkan minat belajar. Menurut Daryanto (2010: 162) Media pembelajaran harus mampu membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, dan penciuman. Media pembelajaran yang dimiliki oleh tenaga didik harus memadai agar peserta didik dapat menyerap bahan ajar sebaik-baiknya.

Media pembelajaran tidak harus berupa alat. Media pembelajaran dapat berupa manusia bahkan peristiwa. Hal tersebut diungkapkan oleh Anitah (lewat Sufianti, 2010: 62) yang berpendapat bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

Kemajuan teknologi komputer memungkinkan hadirnya berbagai aplikasi hasil pemrograman menjadi media pembelajaran dengan berbagai kelebihannya. Peran komputer dalam dunia pendidikan juga didukung oleh adanya jaringan internet yang mudah digunakan oleh peserta didik. Hal tersebut menjadikan komputer menjadi media pembelajaran yang banyak digunakan oleh peserta didik.

Menurut Daryanto (2010: 146), media pembelajaran berbasis komputer dapat diaplikasikan dalam berbagai format sajian.

1) Praktek dan Latihan (*Practice & Drill*)

Format sajian ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak sehingga setiap kali digunakan, soal atau pertanyaan ditampilkan berbeda atau paling tidak dalam kombinasi berbeda.

Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian tertentu, pengguna dapat melihat skor akhir yang dicapai sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan masalah soal-soal yang diajukan.

2) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam ataupun bergerak dan grafik.

Pengguna multimedia yang telah membaca dan memahami konsep materi yang diberikan lewat media diberi soal. Jika dapat menjawab tepat, pengguna dapat menjawab pertanyaan selanjutnya. Jika jawaban salah, pengguna harus mengulangi membaca konsep materi, baik keseluruhan

atau bagian tertentu (remedial). Diakhir penggunaan, biasanya serangkaian pertanyaan diajukan untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna.

3) Permainan (*Games*)

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran. Dengan program multimedia, peserta didik diharapkan melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, pengguna atau peserta didik tidak merasa bahwa sesungguhnya mereka sedang belajar.

Multimedia pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan. Multimedia pembelajaran sebaiknya menggunakan navigasi-navigasi yang mudah. Selain itu, multimedia haruslah menarik pengguna untuk menjelajah seluruh program sehingga seluruh materi pembelajaran dapat diserah seluruhnya. Materi yang terkandung di dalamnya harus disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan pengguna.

4) Simulasi (*Simulation*)

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Contoh multimedia dengan format ini adalah simulasi pesawat terbang, simulasi mengendarai sepeda motor, simulasi menjalankan usaha kecil, atau simulasi pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir. Pada dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan resiko, multimedia dengan format seperti ini baik untuk digunakan.

5) Penemuan (*Discovery*)

Hasil-hasil penemuan luar biasa, liputan tentang dunia binatang, liputan tentang proses tumbuhnya tanaman, liputan berubahnya ulat menjadi kempompong dapat dimediasi dalam format multimedia ini. Dengan menggunakan multimedia ini, pengguna diharapkan dapat memperluas pengetahuannya secara detail. Pengguna juga tidak perlu meneliti secara langsung dan pergi jauh untuk melihat suatu peristiwa atau tempat.

6) Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Dengan menggunakan multimedia ini, pengguna dihadapkan pada suatu masalah yang dimediasi dan diselesaikan secara virtual. Multimedia ini misalnya, multimedia yang berkonsep detektif. Dengan multimedia jenis ini, pengguna dilatih untuk meningkatkan kemampuan analisis mereka dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pengajaran/pembelajaran sebagai salah satu penunjang keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Mengenal media pembelajaran adalah salah satu langkah awal dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif. Gerlach & Elly (lewat Arsyad, 1997: 11) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media tersebut digunakan.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media pembelajaran sebagai media perekam, penyimpan, pelestari, dan perekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan kembali dengan media kamera, video tape, dan lain sebagainya. Oleh karena itu konsep suatu peristiwa atau objek dapat dipresentasikan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Berdasarkan ciri manipulatif, suatu peristiwa dapat ditransformasi dan dibawa ke dalam kelas guna kegiatan pembelajaran. Dengan ciri ini, suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau berbulan-bulan dapat disajikan dalam waktu singkat saat kegiatan belajar mengajar. Peristiwa gerhana matahari yang terjadi dalam suatu periode yang lama dapat di manipulasi dalam kelas sehingga memakan waktu yang jauh lebih singkat.

Selain mempercepat waktu, media pembelajaran mampu memperlambat suatu proses yang seharusnya terjadi lebih cepat. Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, memperhatikan ekspresi pemain drama dapat dilakukan dengan gerak lambat dengan bantuan media.

3) Ciri Distributif (*Distibutive Property*)

Ciri distributif media pembelajaran memungkinkan suatu peristiwa atau objek ditransformasikan melalui ruang dan disajikan kepada seluruh siswa secara bersamaan. Siswa menerima materi dalam pembelajaran

tersebut dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Dengan perkembangan teknologi yang luar biasa, para pengajar dapat mengakses dan menyebarluaskan media pembelajaran dari dan ke berbagai wilayah. Media pembelajaran yang berupa siaran radio, video, *software*, dan sebagainya dapat didapatkan dengan mudah untuk beberapa daerah dan menyajikannya secara masal di dalam kelas.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Hamalik lewat Arsyad, 1997: 15 – 16).

Menurut Sudjana (2002: 2), media pembelajaran memiliki 4 manfaat yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak sekedar pembelajaran konvensional dengan ceramah.

- 4) Siswa akan lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran, tidak sekedar mendengarkan penuturan dari guru.

Levie & Lentz (lewat Arsyad, 1977: 16) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran memiliki fungsi atensi. Dengan fungsi ini, media pembelajaran menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan penuh konsentrasi. Misal, seorang siswa disajikan sebuah tayangan tentang cara menjadi pewara yang baik. Dengan media pembelajaran yang menarik, siswa akan fokus untuk terus menyaksikan tayangan tersebut.

Siswa terkadang tidak tertarik pada beberapa materi pokok yang sedang disampaikan oleh guru. Akibatnya, siswa tidak fokus pada materi yang disampaikan. Hal itu membuat siswa tidak dapat menerima dan memahami materi tersebut dengan baik. Media gambar atau video dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa (Arsyad, 1997: 17).

Gambar atau video dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi tentang masalah sosial, bencana alam, dan lain-lain. Itulah ciri afektif media pembelajaran. Ciri tersebut juga dapat dilihat dari kenikmatan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan media.

Fungsi kognitif media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar/video (Arsyad, 1997: 17).

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat dari hasil-hasil penelitian yang membuktikan bahwa media visual yang memberikan konteks dapat membantu siswa yang lemah dalam aspek verbal. Siswa yang lemah dalam membaca terbantu dalam mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya.

Penting untuk mengingat sebuah pernyataan yang pernah dilontarkan oleh *International Society for Technology in Education* (lewat Santrock, 2007: 301) bahwa teknologi itu sendiri tidak meningkatkan kemampuan belajar anak. Sejumlah elemen dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan yang cukup mendukung pembelajaran siswa. Elemen-elemen tersebut termasuk visi teknologi untuk pembelajaran, akses terhadap teknologi kontemporer, dan penekanan pada anak sebagai pembelajar yang aktif dan konstruktivis.

e. Pengembangan Media Pembelajaran

Borg & Gall (1983: 775) mengusung langkah-langkah penelitian pengembangan (*the R & D cycle*) untuk keperluan pendidikan. Langkah-langkah tersebut, yaitu:

- 1) penelitian dan pengumpulan informasi, termasuk meninjau pustaka dan observasi kelas,
- 2) perencanaan, termasuk menentukan standar kompetensi, menentukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan produk.
- 3) pengembangan produk, termasuk mengumpulkan dokumen/materi produk, buku panduan, dan alat evaluasi,
- 4) uji produk pendahuluan, melibatkan 1 hingga 3 sekolah, menggunakan 6 – 12 subjek ujicoba, melakukan wawancara, observasi, dan menyebarkan angket untuk mengumpulkan data untuk dianalisis,
- 5) revisi produk utama, revisi dilakukan berdasarkan masukan pada uji produk pendahuluan.

- 6) uji produk utama, melibatkan 5 hingga 10 sekolah dengan 30 – 100 subjek ujicoba, mengumpulkan data kuantitatif sebelum dan setelah pembelajaran terhadap subjek ujicoba,
- 7) revisi operasional produk, revisi dilakukan berdasarkan masukan pada uji utama produk,
- 8) uji operasional produk, melibatkan 10 – 30 sekolah dengan 40 – 200 subjek ujicoba, melakukan wawancara dan menyebarkan angket untuk mengumpulkan data dan melakukan analisis,
- 9) revisi produk akhir – revisi dilakukan berdasarkan masukan pada uji operasional produk.
- 10) pemanfaatan dan penyebarluasan.

Secara garis besar, sepuluh tahap penelitian pengembangan untuk kepentingan pendidikan tersebut dapat dijelaskan dalam delapan langkah penelitian. Langkah-langkah tersebut adalah 1) menentukan produk, 2) tinjauan pustaka untuk analisis kebutuhan, 3) perencanaan, 4) pengembangan produk awal, 5) uji produk pendahuluan dan revisi, 6) uji produk utama dan revisi, 7) uji operasional produk dan revisi akhir, 8) pemanfaatan dan penyebarluasan (Borg & Gall, 1983: 776-786). Berikut adalah penjelasan masing-masing tahap.

1) Menentukan Produk

Sebelum proses penelitian dan pengembangan dapat diterapkan, peneliti perlu untuk mendeskripsikan spesifikasi produk pendidikan yang ingin dikembangkan. Deskripsi tersebut termasuk a) gambar umum usulan produk, b) skema atau *flowchart view* produk yang dikembangkan dan cara penggunaan, dan yang terpenting c) membuat pernyataan spesifik tentang kompetensi atau level yang dituju.

2) Tinjauan Pustaka untuk Analisis Kebutuhan

Salah satu hal yang harus dilakukan peneliti adalah melakukan tinjauan pustaka sebelum mengembangkan produk awal. Tinjauan pustakan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan produk yang ingin dikembangkan. Tinjauan ini di antaranya dapat dilakukan terhadap kurikulum, metode pembelajaran, tujuan pendidikan nasional. Pada dasarnya, tinjauan pustaka bertujuan untuk menetapkan kompetensi yang dijadikan sasaran produk yang dikembangkan.

3) Perencanaan

Setelah melakukan tinjauan pustaka dan mengumpulkan informasi, peneliti harus merencanakan tahap-tahap penelitian pengembangan. Hal yang paling penting dalam perencanaan adalah membuat pernyataan spesifik terhadap kompetensi atau capaian melalui produk yang dikembangkan. Sering kali, praktisi pendidikan tidak memiliki spesifikasi capaian untuk menentukan keefektifan pembelajaran. Hal penting lainnya yang harus diperhatikan adalah mempertimbangkan biaya, kemampuan peneliti, dan waktu untuk mengembangkan produk.

4) Pengembangan Produk Awal

Setelah melakukan perencanaan, langkah utama penelitian pengembangan selanjutnya adalah mengembangkan produk pendidikan awal. Produk yang dimaksud adalah produk yang siap untuk diuji di lapangan. Pengembangan produk sebaiknya disertakan keterangan

kompetensi yang harus dimiliki guru dalam menggunakan produk yang dikembangkan.

5) Uji Produk Pendahuluan dan Revisi

Tujuan uji produk pendahuluan adalah untuk mengetahui kualitas produk pendidikan yang dikembangkan. Tes ini dapat dilakukan dengan melibatkan kelompok kecil guru yang akan menjadi pengevaluasi produk yang dikembangkan. Sebagai aturan, media dikatakan cukup baik jika 4 dari 8 guru memberikan respon positif.

6) Uji Produk Utama dan Revisi

Tujuan utama uji produk utama ini adalah untuk mengetahui keefektifan produk dalam pembelajaran. Uji produk utama ini menggunakan eksperimen dengan *single-group pre-post design*. Peneliti dapat melibatkan 50 subjek uji coba. Peneliti menyimpulkan keefektifan produk berdasarkan signifikansi peningkatan kompetensi subjek ujicoba.

7) Uji Operasional Produk dan Revisi akhir

Uji operasional produk dilakukan untuk mengetahui kesiapan produk untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam uji operasional produk ini, tidak diperkenankan hadirnya pengembang atau *staff*-nya. Uji operasional produk ini menentukan apakah produk dapat digunakan tanpa keterlibatan pengembang. Produk perlu direvisi apabila dalam uji ini tidak dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran.

8) Pemanfaatan dan Penyebarluasan

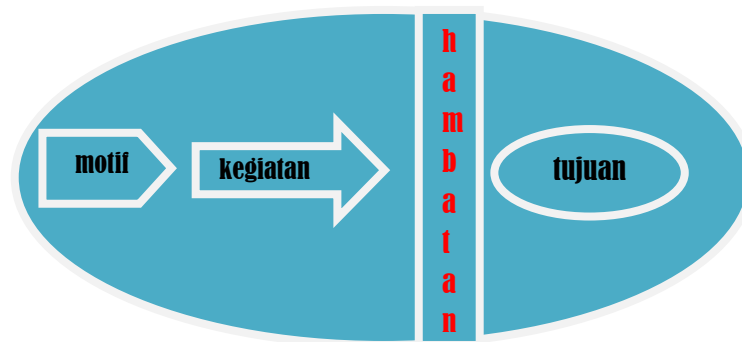
Tahap akhir penelitian ini adalah pemanfaatan dan penyebaran. Penyebarluasan dapat dilakukan dengan pengemasan produk yang menarik. Tugas peneliti adalah menarik minat praktisi pendidikan untuk menggunakan produk yang dikembangkan. Dengan demikian, produk dapat dimanfaatkan secara masal di berbagai sekolah.

6. Teori Belajar yang Melandasi Pemilihan Media Pembelajaran

Teori belajar yang melandasi pemilihan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah Kognitif Gestalt-Field. Teori kognitif dikembangkan oleh para ahli psikologi kognitif. Teori ini menekankan pada peristiwa mental. Perilaku juga penting sebagai individu, tapi yang paling penting adalah berpikir. Dalam kaitannya dengan berpikir, pengetahuan terbentuk melalui proses pengorganisasian pengetahuan baru dengan struktur yang telah ada (Sukmadinata, 2003: 170).

Teori medan atau *field theory* merupakan salah satu teori yang termasuk rumpun kognitif gestalt-field. Menurut teori ini siswa memiliki motif untuk belajar, tetapi dalam melaksanakan kegiatannya itu selalu ada hambatan. Individu memiliki sejumlah dorongan untuk mencapai tujuan tersebut hingga akhirnya sampai pada tujuan. Setelah sampai pada tujuan, siswa akan menemukan motif baru dan melaksanakan kegiatan lain. Medan tersebut disebut ruang hidup (*life space*).

Gambar 2.2
Medan Hidup Menurut Kurt Lewin



Dalam ruang hidup, manusia selalu memiliki motif untuk mencapai sebuah tujuan. Motif tersebutlah yang membangkitkan kekuatan dan menentukan arah gerak individu. Siswa memiliki kemampuan untuk mengatasi hambatannya dan seorang guru memberikan mereka dorongan untuk mencapai tujuannya. Media dan metode pembelajaran dapat berupa simulasi medan hidup tersebut.

Seperti halnya kebanyakan teori belajar, teori kognitif juga mengaitkan proses belajar dengan tingkat motivasi. Motivasi merupakan kendali utama dalam banyak hal seperti lapar, tidur, rasa nyaman dan lain-lain. Pembelajaran mengurangi kendali tersebut, oleh karena itu motivasi menjadi esensial bagi pembelajaran (Smith dkk, 2010: 18).

B. Kerangka Pikir

Media pembelajaran umumnya dikembangkan untuk membantu siswa memahami teori. Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan mata pelajaran keterampilan. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar adalah upaya meningkatkan keterampilan

berbahasa, bukan sekadar teori. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran keterampilan.

Praktek berbahasa, termasuk membaca harus dilakukan dengan langkah-langkah prosedural, tidak sekadar membaca dan penugasan. Hal tersebut memerlukan pendekatan, metode, ataupun strategi tertentu untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dengan media lebih bermakna.

Multimedia pembelajaran berformat sajian permainan video diharapkan dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Disamping itu, permainan melatih siswa menghadapi masalah dan memecahkannya. Siswa juga dibiasakan untuk mengoperasikan komputer.

Kenyataan di lapangan, kemajuan teknologi berkembang pesat. Hal itu disayangkan jika sistem pendidikan Indonesia tidak tanggap terhadap kemajuan tersebut. Aplikasi-aplikasi komputer dan jaringan internet misalnya, hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Guru dapat terbantu dalam proses pembelajaran. Siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar dan mengenal teknologi yang berkembang di masyarakat.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer telah banyak dilakukan, khususnya oleh mahasiswa jenjang S2. Penelitian dan pengembangan tersebut diantaranya pernah dilakukan oleh Sahri dengan judul Tesis *Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Surat*

Berbantuan Komputer untuk Siswa SMK Negeri Tanjungsari. Hasil penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Surat Berbantuan Komputer untuk Peserta didik SMK dilakukan melalui langkah-langkah; analisis kebutuhan, perencanaan pengembangan produk, pengembangan produk, produk awal, evaluasi produk, produk akhir, serta diseminasi dan implementasi. Tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi rata-rata sebesar 4,65 (sangat baik), ahli media sebesar 4,36 (sangat baik), ujicoba kelompok kecil sebesar 4,26 (sangat baik), dan ujicoba lapangan sebesar 4,40 (sangat baik).
2. Produk media yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis. Hal ini dibuktikan oleh hasil tes yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media diterapkan. Hasil tes menunjukkan bahwa peserta didik mampu meningkatkan hasil rata-rata belajar untuk aspek kognitif dari 60 menjadi 77,42 dengan tingkat ketuntasan 22,58% menjadi 93,5% secara klasikal, sedangkan rata-rata nilai pada aspek keterampilan menulis meningkat dari 67,96% menjadi 79,34 dengan tingkat ketuntasan 29,03% menjadi 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa tingkat keefektifan produk sangat baik.

Selain itu, penelitian dan pengembangan serupa pernah dilakukan oleh Soekarno dengan judul Tesis *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa SMP.* Hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran dikarenakan hasil validasi ahli dan ujicoba siswa menunjukkan aspek kualitas tampilan dan kualitas penyajian produk termasuk kategori bagus dengan rerata 4,16 dan 4,02 menurut penilaian pada ujicoba lapangan.
2. Pemakaian media pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dilihat dari peningkatan nilai prates 62,81 menjadi 81,72 pada pascates, mengalami penghematan waktu mengajar menjadi 2x40 menit.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Media pembelajaran berbantuan komputer dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar Bahasa dan Sastra Indonesia. Media pembelajaran berbantuan komputer bermanfaat untuk membantu siswa melakukan kegiatan pembelajaran dan memudahkan guru dalam mengajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research & depelopment*). Penelitian pengembangan adalah pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk sekaligus untuk menguji kefeektifan produk tersebut di lapangan. Menurut Sugiyono (2008: 297), penelitian yang dilakukan harus bersifat analisis kebutuhan guna menghasilkan produk yang bermanfaat. Selain itu, dilakukan pengujian keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat luas.

Produk yang dikembangkan adalah sebuah media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII. Dalam skenario permainan tersebut, aktor melakukan petualangan di mana akan menemukan 27 pertanyaan yang harus dijawab. Jenis pertanyaannya adalah pilihan ganda dan pertanyaan “benar dan salah”. Setiap jawaban, baik benar maupun salah akan diberi penjelasan mengapa jawaban tersebut benar dan mengapa jawaban tersebut salah.

B. Prosedur Pengembangan

Borg & Gall (1983: 775) mengusung langkah-langkah penelitian pengembangan (*the R & D cycle*) untuk keperluan pendidikan. Langkah-langkah tersebut, yaitu:

1. penelitian dan pengumpulan informasi,
2. perencanaan,
3. pengembangan produk,

4. uji produk pendahuluan,
5. revisi produk utama,
6. uji produk utama,
7. revisi operasional produk,
8. uji operasional produk,
9. revisi produk akhir
10. pemanfaatan dan penyebarluasan.

Dari langkah-*langkah* R & D yang diajukan oleh Borg & Gall tersebut, dapat dimodifikasi garis-garis besar model pengembangan media pembelajaran ini menjadi 6 tahap, yaitu:

1. analisis kebutuhan,
2. desain produk,
3. produksi,
4. uji validasi dan revisi
5. uji produk,
6. pemanfaatan dan penyebarluasan.

Berikut adalah penjelasan setiap tahap pengembangan.

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa SMP kelas VII, analisis terhadap tujuan pendidikan agar sejalan dengan visi dan misi pendidikan nasional, pemilihan dan penetapan materi pokok yang akan dikembangkan, dan membuat kisi-kisi konten produk.

2. Desain Produk

a. Desain Konten Produk

Pada tahap ini dilakukan pengembangan kisi-kisi konten produk. Pada tahap ini juga mulai ditetapkan materi pokok yang akan dimediasi, mengembangkan soal latihan, pilihan jawaban, dan penjelasan jawaban.

b. Desain Skenario Permainan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan alur dan peraturan permainan agar menarik dan menantang. Desain skenario permainan adalah rancangan alur yang harus dilewati oleh pemain dalam memainkan media pembelajaran ini. Desain tersebut selanjutnya menjadi acuan membuat skenario dan penyajian permainan.

3. Produksi

Produksi dilakukan setelah desain konten produk dan desain skenario permainan selesai dibuat. Media pembelajaran yang selesai dibuat dalam tahap ini belum merupakan produk yang siap untuk dimanfaatkan. Untuk mendapatkan validasi, perlu dilakukan ujicoba/uji produk oleh ahli, guru, dan siswa selaku subjek ujicoba.

4. Uji Validasi dan Revisi

Validasi dilakukan satu orang ahli media dan dua orang ahli materi. Ahli media yang memberikan evaluasi terhadap media yang sedang dikembangkan ini adalah dosen yang menempuh pendidikan S2 di bidang Teknologi Pendidikan. Ahli materi yang melakukan validasi terhadap media ini adalah dosen mata kuliah membaca dan seorang guru Bahasa dan Sastra Indonesia.

Validasi dilakukan untuk menggali informasi terkait kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Saran, kritik, dan masukan yang diberikan oleh para ahli ini akan menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas media yang sedang dalam proses pengembangan ini. Validasi ini dilakukan hingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan.

5. Uji Produk

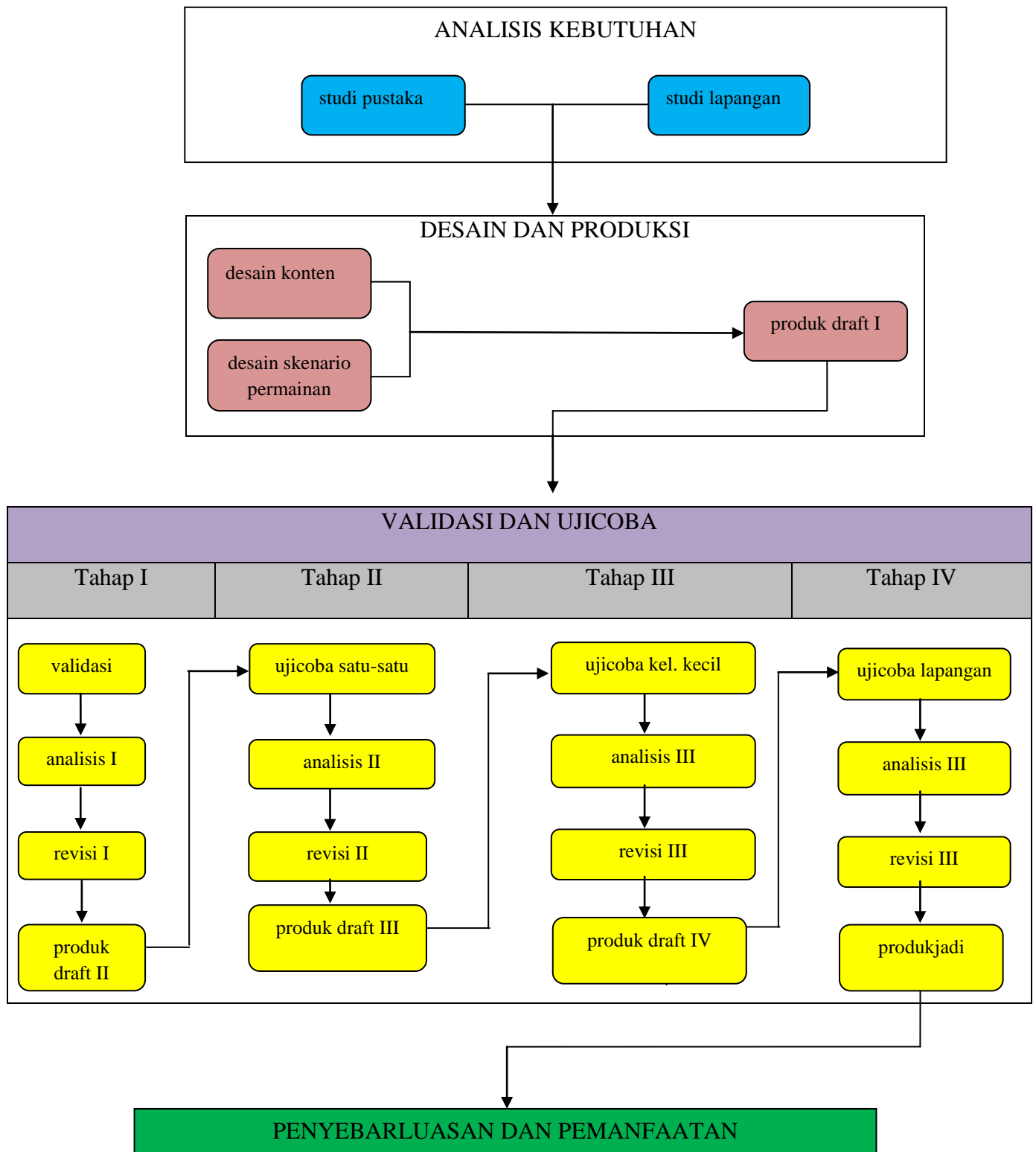
Uji produk dilakukan untuk mendapatkan informasi dari siswa selaku pengguna terkait kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji produk ini dilakukan dalam 3 tahap dengan jumlah subjek ujicoba yang berbeda di setiap tahapnya. Adapun tahap-tahap tersebut adalah:

- a. uji produk satu-satu (perorangan),
- b. uji produk kelompok kecil,
- c. uji produk lapangan.

6. Pemanfaatan dan Penyebarluasan

Setelah melakukan uji validasi dan uji produk, media pembelajaran secara empiris dinyatakan layak untuk dimanfaatkan dan disebarluaskan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas ataupun pembelajaran mandiri oleh siswa SMP kelas VII. Penyebarluasan dilakukan dengan cara menggandakan aplikasi permainan ke dalam bentuk CD dan dikemas menggunakan sampul yang menarik.

Skema 3.1
Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan



C. Desain Ujicoba

Uji produk ini dilakukan dalam 3 tahap. Tahap pertama adalah uji produkperorangan dengan 5 orang subjek ujicoba. Hasil dari uji produk ini adalah produk draft III. Produk tersebut kemudian diuji dalam ujicoba tahap kedua, yaitu uji produkkelompok kecil. Tahap ini menghasilkan produk draft IV. Setelah itu, uji produk masuk ke tahap ketiga, yaitu ujicoba lapangan dengan 20 subjek ujicoba. Hingga menghasilkan produk yang siap disebarluaskan.

D. Subjek Ujicoba

Subjek ujicoba adalah siswa SMPN 12Yogyakarta Kelas VII. Subjek ujicoba dibagi menjadi tiga. Pertama adalah subjek uji produkperorangan yang terdiri dari 5 peserta didik. Kedua adalah subjek uji produkkelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik. Terakhir adalah subjek uji produk lapangan yang terdiri dari 20 peserta didik. Jumlah keseluruhan subjek ujicoba adalah 35 peserta didik.

E. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari lembar evaluasi ahli, dan lembar angket untuk siswa. Sementara itu, data kualitatif berasal dari wawancara dengan guru dan siswa.

Evaluasi ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert. Lembar angket siswa pun menggunakan skala yang sama. Skala yang digunakan dimulai dari “1” hingga “5”.

Data kuantitatif dari skala likert pada lembar evaluasi ahli dan siswa diubah menjadi data kualitatif. Dengan data tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dapat terukur kualitasnya. Konvensi data kuantitatif menjadi data kualitatif tersebut menggunakan teori Sukardjo (lewat Winanti, 2009: 66). Konvensi tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1
Konvensi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Data Kuantitatif	Rentang	Data Kualitatif
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,80 S_{bi}$	Baik
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i \pm 0,60 S_{bi}$	Cukup Baik
2	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang Baik
1	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang Baik

Keterangan:

$X_i = \frac{1}{2}$ (skor mak + skor min)

$S_{bi} = \frac{1}{6}$ (skor mak – skor min)

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Lembar validasi atau lembar evaluasi berupa angket untuk ahli materi, ahli media, dan subjek ujicoba. Masukan lewat angket-angket tersebut digunakan untuk melakukan analisis dan perbaikan terhadap produk yang sedang dikembangkan.

Data kualitatif didapat dengan menggunakan pedoman wawancara. Hal tersebut dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran di lapangan. Wawancara tersebut ditujukan kepada guru dan siswa.

G. Uji Validitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk menguji kualitas produk, instrumen terlebih dahulu diuji validitasnya. Pengujian ini dilakukan agar instrumen dapat mengukur aspek-aspek yang harus diukur. Namun demikian, pengujian tersebut hanya dilakukan secara teoretis karena butir-butir instrumen sudah sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk oleh mahasiswa jenjang S2 dan S3 (Moppalotteng (2011), Purnama (2007), dan Winarti (2009)).

Untuk memperoleh informasi tentang validitas instrumen, butir-butir instrumen diserahkan kepada ahli/pakar yang dipandang layak untuk memberikan penilaian (*expert judgement*) terhadap aspek-aspek yang tercantum pada instrumen. Selanjutnya, hasil penilaian ahli/pakar tersebut dianalisis untuk memutuskan apakah instrumen sudah layak digunakan dalam penelitian ini atau tidak.

H. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa lembar evaluasi/angket yang digunakan untuk mengumpulkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Selain itu, instrumen berupa pedoman wawancara yang digunakan untuk memperoleh data kebutuhan lapangan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian angket dan pedoman wawancara.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Materi

No.	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Kualitas Pembelajaran	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar	1
		Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar	1
		Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan	1
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi	1
		Ketepatan soal latihan	1
		Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	1
		Kesesuaian soal dengan materi	1
		Penjelasan jawaban	1
		Tersedia kunci jawaban	1
2.	Aspek Isi	Kebenaran isi/konsep	1
		Kedalaman materi	1
		Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	1
		Kejelasan materi/konsep	1
		Alur pembelajaran dalam permainan	1
		Keterbacaan Isi	1
		Langkah-langkah pembelajaran	1
		Tingkat kesulitan soal	1
		Keterbacaan soal	1
		Kesesuaian soal dengan materi	1
		kesesuaian soal dengan kompetensi	1
		Kemenarikan materi	1
		Motivasi	1
Jumlah			22

Tabel 3.3
Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Media

No.	Komponen Penilaian	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1.	Aspek Tampilan	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks	1
		Ketepatan penyusunan latar tempat permainan	1
		Keserasian warna tulis dengan <i>background</i>	1
		Ketepatan pemilihan musik	1
		Ketepatan pemilihan efek suara	1
		Kemenarikan animasi	1
		Kejelasan animasi	1
		Ukuran video permainan	1
		Ketepatan pemilihan warna teks	1
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	1
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1
		Kejelasan gambar	1
		Ketepatan ukuran gambar	1
		Tampilan layar	1
		<i>Cover CD</i>	1
2.	Aspek Pemrograman	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Kejelasan alur permainan	1
		Kemenarikan alur permainan	1
		Tingkat kesulitan permainan	1
		Kemudahan penggunaan tombol (keyboard)	1
		Pemberian umpan balik terhadap respons siswa	1
		Efisiensi teks	1
Jumlah			23

Tabel 3.4
Kisi-kisi Kuisioner Untuk Subjek Ujicoba

No.	Komponen Penilaian	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1.	Aspek Tampilan	Kejelasan teks	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Kejelasan gambar	1
		Ketepatan pemilihan musik	1
		Ketepatan pemilihan efek suara	1
		Ukuran video permainan	1
		Ketepatan pemilihan warna teks	1
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	1
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1
		Ketepatan ukuran gambar	1
		Kemenarikan alur permainan	1
2.	Aspek Materi	Kejelasan materi	1
		Kelugasan bahasa	1
		Kemudahan memahami bacaan	1
		Kemudahan memahami soal latihan	1
		Tingkat kesulitan menjawab soal	1
3.	Aspek Pembelajaran	Materi mudah dipahami	1
		Materi menantang/menarik	1
		Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari/hari	1
		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	1
		Kesesuaian soal dengan materi	1
		Penjelasan jawaban membantu pemahaman	1
		Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	1
		Multimedia membantu belajar	1
Jumlah			24

Pedoman Wawancara untuk Guru Bahasa Indonesia

1. Apakah menurut Bapak/Ibu keterampilan membaca sangat penting mengingat sebagian besar soal UN adalah soal membaca?
2. Apakah siswa sering mengalami kesulitan dalam membaca, terutama membaca intensif?
3. Apakah siswa sering menganggap kegiatan membaca adalah sesuatu yang membosankan?
4. Apakah siswa tertarik saat Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran?
5. Apakah Ibu/Bapak mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran membaca yang inovatif?
6. Media seperti apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran membaca?
7. Metode atau pendekatan seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan saat melatih keterampilan siswa dalam membaca?
8. Menurut Bapak/Ibu perlukah dikembangkan media pembelajaran membaca intensif berbasis permainan video atau *video game*.

Pedoman Wawancara untuk Siswa

1. Apakah membaca adalah kegiatan yang membosankan?
2. Apakah keterampilan membaca itu sulit?
3. Seberapa sering Anda membaca dalam satu hari?
4. Apakah Anda senang jika dalam pembelajaran menggunakan media?
5. Apakah Anda dapat mengoperasikan komputer?
6. Apakah Anda sering menggunakan komputer?
7. Apakah Anda memiliki akun jejaring sosial?
8. Apakah Anda menyukai permainan video?
9. Apakah menurut Anda media pembelajaran berbasis permainan video menarik?
10. Apakah Anda tertarik untuk membaca jika hal tersebut dilakukan sambil memainkan permainan video?

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif mencakup perhitungan-perhitungan sederhana dalam penelitian ini, seperti menghitung skor maksimal, skor minimal, modus, dan rata-rata. Menurut Nurgiyantoro (2009: 8) Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan dan menganalisis data agar lebih bermakna.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut.

1. Data untuk setiap butir aspek penilaian oleh seluruh subjek ujicoba dijumlah.
2. Jumlah setiap butir aspek dibagi jumlah subjek ujicoba.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata (*Mean*)

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Subjek Ujicoba

3. Nilai rata-rata tersebut kemudian dikonversi berdasarkan pedoman konversi skala 5 sebagai berikut (Sukarjo lewat Winanti, 2009: 66).

Tabel 3.5
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Berdasarkan Interval Skor

Interval Skor	Nilai	Data Kualitatif
$4,20 < X$	A	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,20$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik
$1,80 < X \leq 2,60$	D	Kurang Baik
$X \leq 1,80$	E	Sangat Kurang Baik

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran

1. Analisis Kebutuhan

Pengembangan media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui kebutuhan secara teoretis, sementara studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan secara konkret di lapangan.

Studi pustaka mencakup studi terhadap kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Selain itu, studi ini dilakukan dengan melakukan kajian terhadap visi pendidikan nasional agar sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia.

Studi lapangan dilakukan dengan menganalisis kebutuhan media pembelajaran melalui kegiatan wawancara. Selain itu, studi lapangan dilakukan untuk mengetahui karakter siswa sebagai calon pengguna multimedia pembelajaran. Studi ini pun dilakukan dengan menganalisis aplikasi pembuat media yang sesuai dengan materi yang akan dimediasi. Atas dasar kebutuhan-kebutuhan tersebut, media pembelajaran dikembangkan.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka diawali dengan melakukan analisis terhadap kurikulum yang diterbitkan BSNP. Berdasarkan analisis tersebut, pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas VII terdapat standar kompetensi “memahami berbagai wacana ragam nonsastra dengan membaca intensif dan memindai”. Berdasarkan karakteristik, standar kompetensi tersebut menuntut pembelajaran secara praktek. Untuk itu, pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang prosedural dan media pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan data tersebut, muncullah ide untuk mengembangkan media pembelajaran membaca intensif dengan pendekatan proses berbasis permainan video.

Kompetensi dasar yang sesuai dengan standar kompetensi yang telah disebutkan adalah (1) menemukan keistimewaan tokoh berdasarkan biografi yang telah dibaca, (2) menemukan hal-hal yang dapat dijadikan teladan dari tokoh berdasarkan biografi yang telah dibaca, (3) merefleksikan pemahaman dengan menulis cerpen berdasarkan biografi tokoh yang telah dibaca. Oleh karena itu, materi yang akan dimediasi adalah biografi tokoh Indonesia.

Media pembelajaran yang dikembangkan terintegrasi pendidikan karakter. Hal tersebut didasarkan pada analisis terhadap visi makro dan mikro pendidikan nasional. Visi pendidikan tersebut diantaranya adalah membentuk individu manusia baru yang memiliki sikap dan wawasan keimanan dan akhlak tinggi.

b. Studi Lapangan

Pada 9 Juni 2012, peneliti melakukan wawancara terhadap Ibu Siti Zuraidah, S.Pd., guru Bahasa dan Sastra Indonesia SMPN 1 Cibusah. Kenyataan di lapangan berdasarkan wawancara secara informal dengan guru Bahasa dan Sastra Indonesia SMP menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran membaca intensif dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan. Pembelajaran dengan metode tersebut dilakukan dengan bantuan LKS (Lembar Kerja Siswa). Langkah-langkah pembelajaran yang umum digunakan adalah siswa diberikan materi tentang membaca dan biografi, kemudian diminta untuk membaca dan mengerjakan soal berdasarkan teks yang telah dibaca. Kegiatan pembelajaran tersebut ternyata membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi untuk melakukan praktek membaca intensif.

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia di SMPN 1 Cibusah kesulitan menemukan media pembelajaran membaca yang inovatif. Hal itu karena biasanya media pembelajaran membaca berupa teks dalam bentuk cetak. Guru Bahasa dan Sastra SMPN 1 Cibusah berharap dikembangkannya media pembelajaran membaca yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada 16 Juni 2012, peneliti melakukan wawancara terhadap 10 peserta didik kelas VII SMPN 1 Cibusah. Seluruh siswa yang diwawancarai setuju jika kegiatan pembelajaran membaca intensif dilakukan menggunakan multimedia berbasis permainan video berbantuan komputer. Selain itu, wawancara dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa. Siswa SMP yang

berusia antara 13-14 tahun memiliki karakteristik suka bermain *game*. Dewasa ini, mereka telah dapat mengoprasikan komputer dengan baik, bahkan telah memiliki akun jejaring sosial. Namun, siswa SMP masih memiliki motivasi membaca yang rendah, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Data lebih lengkap dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1
Karakteristik Siswa SMP Berdasarkan Hasil Wawancara

No.	Item	Hasil Wawancara
1.	Motivasi membaca	80% siswa menjawab “agak malas” melakukan kegiatan membaca dalam kelas
2.	Kesulitan dalam membaca	70% siswa mengatakan bahwa membaca itu keterampilan yang sulit
3.	Kebiasaan membaca	90% siswa mengaku tidak punya jadwal membaca dan membaca kadang-kadang saja jika sedang ingin membaca atau jika ada tugas
4.	Ketertarikan terhadap media pembelajaran	100% siswa mengatakan bahwa lebih tertarik dan senang belajar dengan menggunakan media
5.	Kemampuan mengoprasikan komputer	100% siswa mengatakan bahwa mereka dapat menggunakan komputer dan terbiasa menggunakan komputer
6.	Kepemilikan akun jejaring sosial	80% siswa bahkan memiliki akun jejaring sosial dan itu membuktikan mereka sudah akrab dengan perangkat komputer
7.	Penggunaan komputer	100% siswa mengaku menggunakan komputer di sekolah, 60% siswa menggunakan komputer di warnet, dan 50% siswa memiliki perangkat komputer di rumah
8.	Ketertarikan pembelajaran membaca dilakukan sambil bermain permainan video	100% siswa mengaku tertarik dan ingin melakukan kegiatan pembelajaran membaca dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan video

Sumber: Data Primer

Secara rata-rata, siswa telah dapat mengoprasikan komputer dengan baik. Mayoritas siswa bahkan memiliki akun jejaring sosial. Ketertarikan siswa terhadap permainan video memperkuat alasan untuk mengembangkan media

pembelajaran membaca intensif berwujud permainan video berbantuan komputer.

Kenyataan lain di lapangan adalah perkembangan teknologi yang pesat memunculkan berbagai aplikasi yang dapat digunakan oleh manusia, tidak terkecuali aplikasi yang dapat digunakan dan dimodifikasi untuk membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang sesuai untuk membuat media pembelajaran membaca intensif biografi dengan pendekatan proses adalah *RPG Maker XP (Role Playing Game Maker XP)*. Aplikasi tersebut memungkinkan dibuatnya soal pilihan ganda berserta pilihan jawabannya. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan dibuatnya alur permainan yang harus dilalui secara berurutan sehingga dapat dimodifikasi untuk membuat langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan proses.

Berdasarkan berbagai kebutuhan yang telah dianalisis, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media interaktif berbasis RPG Maker XP untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk Siswa SMP Kelas VII.

2. Desain Produk

a. Desain Konten

Pemilihan dan penyeleksian materi dilakukan pada tahap desain konten. Hal tersebut dilakukan agar materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Penyeleksian dilakukan untuk menghindari hal-hal yang dapat menghambat siswa dalam pembelajaran,

misalnya bahasa yang terlalu sulit dan materi yang terlalu mendalam. Materi juga dipilih dengan mempertimbangkan kemungkinan adanya pengetahuan awal (*background knowledge*) siswa.

Setelah menetapkan materi yang dimediasi, soal latihan membaca intensif dibuat sebagai alat ukur pemahaman siswa terhadap teks yang telah dibaca. Soal berjumlah 27 pilihan ganda. Soal terbagi ke dalam beberapa tahap pembelajaran, yaitu (a) 6 soal pada tahap pramembaca, (b) 7 soal pada tahap merespon, dan (c) 14 soal pada tahap eksplorasi.

Salah satu unsur penting yang juga perlu dipersiapkan dalam desain konten ini adalah gambar. Gambar yang diperlukan terdiri dari gambar ilustrasi tokoh dan gambar *background* untuk menempatkan teks. Gambar-gambar tersebut didapatkan dengan mengunduh dari berbagai sumber di internet.

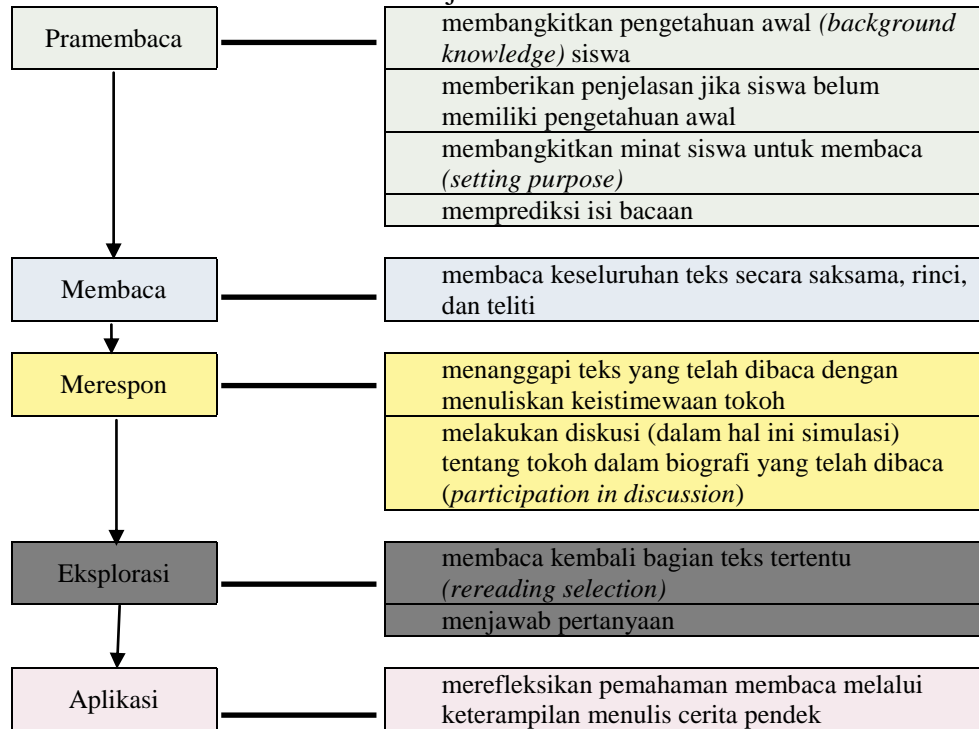
Teks dan gambar yang dimunculkan dalam media harus dibuat dalam format gambar (jpg atau tiff). Oleh karena itu, diperlukan aplikasi pendukung untuk menyusun teks dan gambar serta merubah formatnya menjadi gambar. Aplikasi tersebut dalam hal ini adalah *Corel Draw X4*. Berikut adalah tabel daftar dokumen yang disiapkan dalam desain konten multimedia.

Tabel 4.2
Dokumen Desain Konten

No.	PERENCANAAN MATERI	BENTUK DOKUMEN		
		Teks	Gambar	Animasi
1.	Materi membaca intensif	√		
2.	Materi biografi	√		
3.	Gambar tokoh K.H. Ahmad Dahlan		√	
4.	Gambar untuk background teks		√	
5.	Gambar-gambar pendukung teks		√	
6.	Teks biografi K.H. Ahmad Dahlan	√		
7.	Soal tahap pramembaca	√		
8.	Soal tahap merespon	√		
9.	Soal tahap eksplorasi	√		
10.	Penjelasan tahap-tahap permainan	√		
11.	Prolog permainan	√		
12.	Penjelasan jawaban	√		

Langkah terakhir dalam desain konten adalah menentukan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan pendekatan proses. Secara garis besar, langkah-langkah pembelajaran tersebut terdiri dari 5 tahap, yaitu (a) pramembaca, (b) membaca, (c) merespon, (d) ekplorasi, dan (e) aplikasi. Secara lebih lengkap, langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan proses ditetapkan sebagai berikut.

Gambar 4.1
Skema langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Proses dalam
Media Pembelajaran Membaca Intensif



b. Desain Skenario Permainan

1) Membuat Tema Permainan

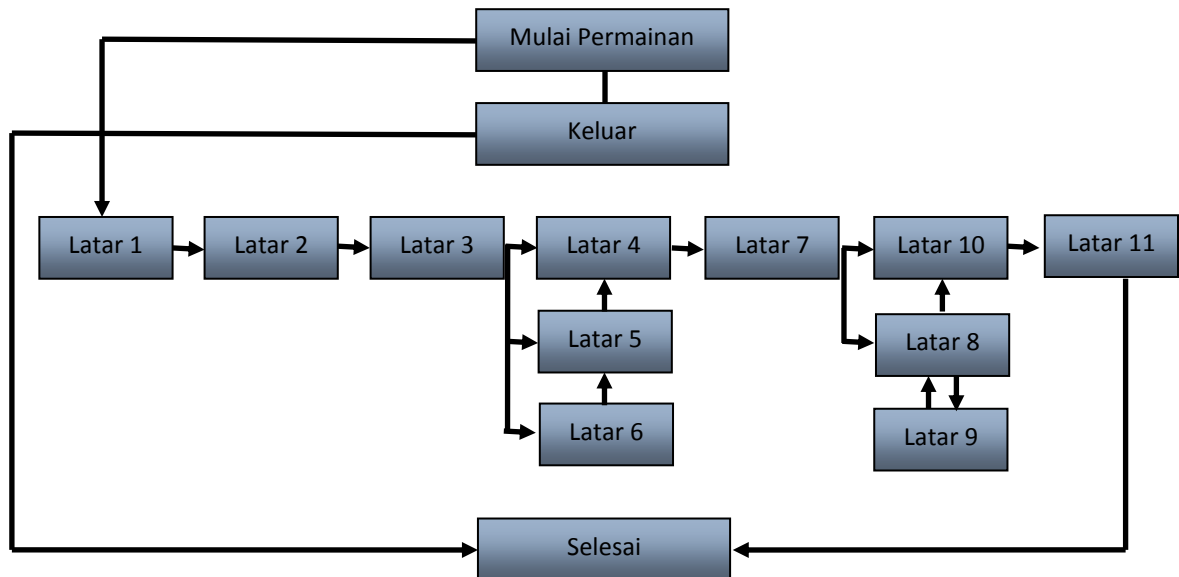
Langkah pertama dalam membuat alur permainan adalah membuat tema permainan. Tema permainan dibuat agar permainan menjadi logis, bertujuan, dan menarik. Tema dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah perlawanan terhadap dukun jahat. Dukun jahat tersebut menyantet penduduk kerajaan baca hingga mereka sulit memahami teks yang telah dibaca.

2) Membuat *Flowchart View*

Langkah selanjutnya adalah membuat *flowchart View*. *Flow Chart View* merupakan skema pemunculan *slide* atau tampilan secara logika

berdasarkan program yang telah dibuat. Berikut adalah *flowchart view* media yang dikembangkan.

Gambar 4.2
Flowchart View Media Pembelajaran Membaca Intensif



3) Membuat Latar Permainan

Langkah desain alur permainan yang selanjutnya adalah membuat latar permainan. Latar permainan adalah tempat karakter dalam permainan melakukan kegiatan. Latar permainan dapat berupa situasi dalam rumah, halaman rumah, kerajaan, dan lain-lain. Latar permainan dibuat untuk mendukung alur permainan. Berikut adalah dua diantara latar permainan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Gambar 4.3
Latar Permainan (Gua Persimpangan)



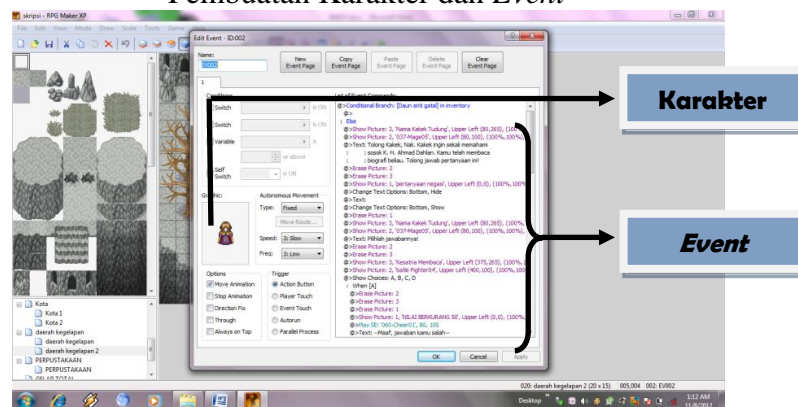
Gambar 4.4
Latar Permainan (Perpustakaan)



4) Membuat Karakter dan Event

Langkah berikutnya adalah membuat karakter dan *event* yang menyertai karakter. *Event* dapat berupa pemunculan teks dialog, pertanyaan, *transfer player*, menambah/mengurangi peralatan, menambah/mengurangi nilai, atau pemunculan gambar. *Event* tersebut aktif ketika pemain berinteraksi dengan karakter tersebut.

Gambar 4.5
Pembuatan Karakter dan Event



Agar pengguna dapat memainkan permainan secara berurutan, permainan perlu dilengkapi dengan *conditional branch*. *Conditional branch* dapat diartikan sebagai kondisi prasyarat bagi pemain untuk dapat melanjutkan permainan pada tahap yang lebih tinggi. Hal tersebut juga dilakukan agar alur permainan berurutan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan proses. Berikut adalah tabel daftar dokumen yang perlu disiapkan dalam desain skenario permainan.

Tabel 4.3 Dokumen Desain Skenario Permainan

No.	PERENCANAAN MATERI	BENTUK DOKUMEN		
		Teks	Gambar	Animasi
1.	Latar permainan		V	
2.	Karakter			V
3.	Event			V

3. Produksi

Produk yang dikembangkan merupakan media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII. Media pembelajaran ini mengimplementasikan tahap-tahap pendekatan proses sebagai berikut.

- a. Pramembaca
 - membangkitkan pengetahuan awal (*background knowledge*) siswa tentang tokoh K.H. Ahmad Dahlan
 - memberikan penjelasan bagi siswa yang belum memiliki pengetahuan awal
 - membangkitkan ketertarikan siswa terhadap teks yang akan dibaca (*setting purpose*)
 - memprediksi isi bacaan
- b. Membaca
 - Membaca keseluruhan teks biografi secara saksama, teliti, dan rinci
- c. Merespon
 - menanggapi teks biografi yang telah dibaca dengan cara menuliskan keistimewaan tokoh
 - melakukan diskusi (dalam hal ini simulasi) tentang teks biografi yang telah dibaca (*participation in discussion*)
- d. Eksplorasi
 - membaca kembali bagian teks tertentu (*rereading selection*)
 - menjawab pertanyaan berdasarkan teks biografi yang telah dibaca
- e. Aplikasi
 - merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan menulis cerpen.

Pada tahap pramembaca, multimedia pembelajaran akan mengajukan 6 pertanyaan pilihan ganda. Pengguna boleh menjawab “belum tahu”, atau “iya, saya tahu”. Jika pengguna belum memiliki pengetahuan awal pada tahap tersebut, media akan memberikan sedikit penjelasan terkait pertanyaan yang

diberikan. Pengguna yang merasa telah memiliki pengetahuan awal, dapat menjawab pertanyaan tersebut.

Tahap membaca adalah tahap di mana media pembelajaran menampilkan teks biografi per paragraf. Teks yang dibaca adalah biografi tokoh Kyai Haji Ahmad Dahlan. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada besarnya kemungkinan pengguna telah memiliki pengetahuan awal karena beredarnya film “Sang Pencerah”.

Pengguna media pembelajaran melalui tahap merespon setelah membaca teks secara keseluruhan. Pada tahap ini pengguna memberikan tanggapan tentang keistimewaan tokoh Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan teks yang telah dibaca. Kemudian, pengguna melakukan simulasi diskusi dengan 7 pertanyaan yang disediakan dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan akan menampilkan bagian teks tertentu untuk dibaca kembali oleh pengguna pada tahap Eksplorasi. Pengguna menjawab pertanyaan berdasarkan teks tersebut. Jumlah pertanyaan dalam tahap eksplorasi adalah 14 soal pilihan ganda.

Tahap terakhir dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah aplikasi. Pada tahap ini, siswa diminta untuk merefleksikan pemahaman terhadap teks biografi melalui kegiatan menulis cerpen. Namun, kegiatan tersebut dilakukan sebagai pekerjaan rumah dan diserahkan kepada guru di pertemuan selanjutnya.

B. Deskripsi Data Validasi dan Uji Produk

Validasi dan uji produk dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh satu ahli media dan dua ahli materi. Uji produk dilakukan terhadap siswa SMPN 12 Yogyakarta. Berikut adalah deskripsi data validasi dan uji produk.

1. Deskripsi Data Validasi

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui informasi kualitas media yang dikembangkan berdasarkan aspek pemrograman, aspek tampilan, dan aspek kesalahan pemrograman dan tampilan. Validasi dilakukan oleh dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP yang telah menempuh perkuliahan pascasarjana jurusan Teknologi Pendidikan. Ahli media tersebut adalah Bapak Deni Herdianto, M.Pd..

Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil validasi tahap pertama, media pembelajaran masih perlu direvisi sesuai saran ahli media. Berikut adalah komentar dan saran umum ahli media pada validasi tahap pertama.

“Tokoh bersenjata dalam game sebaiknya diganti, kurang sesuai dengan konteks pembelajaran. Konsep Skor diganti dengan konsep pahala. Alur permainan dipermudah. Petunjuk permainan dan petunjuk alur permainan diperjelas. Kata “santet” terlalu kasar, sebaiknya diganti (Data Primer).”

Setelah dilakukan revisi, media pembelajaran dievaluasi kembali pada validasi tahap kedua. Berikut adalah hasil validasi ahli media tahap pertama dan kedua.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Aspek Tampilan Oleh Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap Ke-	
		1	2
1.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> untuk teks	3	4
2.	Ketepatan penyusunan latar tempat permainan	3	4
3.	Ketepatan warna tulisan dengan <i>background</i>	2	4
4.	Ketepatan pemilihan musik	3	4
5.	Ketepatan pemilihan efek suara	3	4
6.	Kemenarikan animasi	3	4
7.	Kejelasan animasi	3	4
8.	Ukuran video permainan	3	4
9.	Ketepatan pemilihan warna teks	4	4
10.	Ketepatan ukuran huruf	3	4
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3	5
12.	Kejelasan gambar	3	4
13.	Ketepatan ukuran gambar	3	4
14.	Tampilan layar	4	4
15.	Cover CD	3	4
Total		46	61
Rata-rata		3,07	4,07

Sumber: data primer

Keterangan:

Skor Tahap ke-1: skor sebelum revisi

Skor Tahap ke-2: skor setelah revisi

Tabel 4.5
Hasil Validasi Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap Ke-	
		1	2
16.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	3	4
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	4
18.	Kejelasan alur permainan	3	4
19.	Kemenarikan alur permainan	3	4
20.	Tingkat kesulitan permainan	3	4
21.	Kemudahan menggunakan tombol (<i>keyboard</i>)	4	4
22.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	3	5
23.	Efisiensi Teks	4	4
Total		26	33
Rata-rata		3,25	4,13

Sumber: data primer

Keterangan:

Skor Tahap ke-1: skor sebelum revisi

Skor Tahap ke-2: skor setelah revisi

Berdasarkan hasil validasi ahli media, tidak ada aspek kesalahan tampilan dan pemrograman. Kesimpulan akhir yang diberikan ahli media adalah media pembelajaran “layak digunakan/ujicoba tanpa revisi”.

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi media yang dikembangkan ini adalah Ibu Beniyati Lesyarini, M.Pd., seorang dosen pengampu mata kuliah membaca dan Ibu Sri Retno Kumolo, seorang guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas VII. Validasi oleh ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui pendapat para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kritik, saran dan koreksi dari ahli materi digunakan sebagai acuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil validasi ahli materi I dan II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi I

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kejelasan rumusan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4
2.	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4
3.	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasikan	4
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi	5
5.	Ketepatan soal latihan	4
6.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	4
7.	Kesesuaian soal dengan materi	4
8.	Penjelasan jawaban	4
9.	Tersedia kunci jawaban	4
Total		37
Rata-rata		4,1

Sumber: data primer

Tabel 4.7
Hasil Validasi Aspek Materi oleh Ahli Materi I

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
10.	Kebenaran isi/konsep	4
11.	Kedalaman materi	4
12.	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	5
13.	Kejelasan materi/konsep	4
14.	Alur pembelajaran dalam permainan	4
15.	Keterbacaan Isi	4
16.	Langkah-langkah pembelajaran	4
17.	Tingkat kesulitan soal	4
18.	Keterbacaan soal	4
19.	Kesesuaian soal dengan materi	4
20.	kesesuaian soal dengan kompetensi	4
21.	Kemenarikan materi	5
22.	Motivasi	5
Total		55
Rata-rata		4,2

Sumber: data primer

Berdasarkan validasi ahli materi I, aspek kesalahan pembelajaran dan isi tidak ada revisi. Namun, ahli materi I memberikan saran untuk menyertakan sasaran produk. Produk yang dikembangkan belum mencantumkan keterangan calon pengguna. Komentar dan saran umum ahli materi I adalah sebagai berikut.

”Permainan untuk mengembangkan media memang sangat penting karena akan mempengaruhi seluruh proses pembelajaran. Namun, proses yang menyenangkan juga seharusnya diimbangi dengan hasil yang baik pula. RPG Maker termasuk media baru yang belum banyak dikembangkan di Indonesia. Saya berharap media ini dapat disosialisasikan ke guru-guru di sekolah untuk diaplikasikan dalam pembelajaran (Data Primer)”.

Kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi I adalah “Layak digunakan/uji produk tanpa revisi”.

Tabel 4.8
Hasil Validasi Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi II

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kejelasan rumusan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4
2.	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4
3.	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasikan	4
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi	4
5.	Ketepatan soal latihan	4
6.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	4
7.	Kesesuaian soal dengan materi	4
8.	Penjelasan jawaban	3
9.	Tersedia kunci jawaban	4
Total		35
Rata-rata		3,89

Sumber: data primer

Tabel 4.9
Hasil Validasi Aspek Materi oleh Ahli Materi II

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
10.	Kebenaran isi/konsep	4
11.	Kedalaman materi	4
12.	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	4
13.	Kejelasan materi/konsep	4
14.	Alur pembelajaran dalam permainan	4
15.	Keterbacaan Isi	4
16.	Langkah-langkah pembelajaran	3
17.	Tingkat kesulitan soal	3
18.	Keterbacaan soal	4
19.	Kesesuaian soal dengan materi	4
20.	kesesuaian soal dengan kompetensi	3
21.	Kemenarikan materi	3
22.	Motivasi	4
Total		48
Rata-rata		3,69

Sumber: data primer

Berdasarkan validasi ahli materi II, aspek kesalahan pembelajaran dan isi tidak ada revisi. Tidak ada kesalahan pada aspek pembelajaran atau materi. Komentar dan saran umum ahli materi II adalah sebagai berikut.

"Dalam pemilihan materi sudah tepat, atau dari segi isi sudah baik, tetapi alangkah baiknya kalau yang menjadi tokoh biografi diambil dari pahlawan umum dalam arti tidak diambil dari sebuah organisasi

tertentu. Tokoh bisa diambil dari Tokoh Pahlawan Nasional yang lainnya. Karena, walaupun tokoh tersebut sangat terkenal. Namun, dari segi anak-anak lulusan, contohnya Muhammadiyah lebih cepat tahu daripada anak-anak lulusan sekolah Dasar Umum. Dari segi teknik, penjelasa jawaban sudah tepat dan anak-anak sangat senang dengan media pembelajaran tersebut (Data Primer)”.

Kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi II adalah “Layak digunakan/uji produk tanpa revisi”.

2. Deskripsi Data Uji Produk

Uji Produk dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian peserta didik sebagai calon pengguna. Uji produk dilakukan oleh siswa dan siswi SMPN 12 Yogyakarta. Uji produk dilakukan dengan 3 tahap, yaitu (a) uji produk perorangan dengan 5 subjek ujicoba, (b) uji produk kelompok kecil dengan 10 subjek ujicoba, dan (c) uji produk lapangan dengan 20 subjek ujicoba.

a. Uji Produk Perorangan

Uji produk perorangan dilakukan oleh 5 peserta didik dari SMPN 12 Yogyakarta. Untuk mendapatkan data yang valid dari pelaksanaan uji produk perorangan, pemilihan kelima subjek ujicoba didasarkan pada kemampuan siswa. Siswa uji produk perorangan terdiri dari 2 peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi, 2 peserta didik dengan tingkat kemampuan menengah, dan 1 peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah. Berikut adalah tabel hasil uji produk perorangan.

Tabel 4.10
Skor Aspek Tampilan pada Uji Produk Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	kejelasan teks	18	3,6
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	15	3
3.	kejelasan gambar	15	3
4.	ketepatan pemilihan music	20	4
5.	ketepatan pemilihan efek suara	18	3,6
6.	ukuran video permainan	17	3,4
7.	ketepatan pemilihan warna teks	18	3,6
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	19	3,8
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	17	3,4
10.	ketepatan ukuran gambar	16	3,2
11.	kemenarikan alur permainan	20	4
Total		193	38
Rata-rata			3,45

Sumber: data primer

Tabel 4.11
Skor Aspek Materi pada Uji Produk Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata
12.	kejelasan materi	20	4
13.	kelugasan bahasa	18	3,6
14.	Kemudahan memahami bacaan	21	4,2
15.	Kemudahan memahami soal latihan	18	3,6
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal	19	3,8
Total		96	19,2
Rata-rata			3,84

Sumber: data primer

Tabel 4.12
Skor Aspek Pembelajaran pada Uji Produk Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata
17.	materi mudah dipahami	20	4
18.	materi menantang/menarik	21	4,2
19.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	19	3,8
20.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	20	4
21.	kesesuaian soal dengan materi	23	4,6
22.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	21	4,2
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	23	4,6
24.	multimedia membantu belajar	24	4,8
Total		171	34,2
Rata-rata			4,28

Sumber: data primer

Komentar dan saran dari peserta didik:

- 1) Permainan video menarik
- 2) Permainan video dapat dijadikan media pembelajaran
- 3) Nama tokohnya kurang menarik
- 4) Gerakan pemain sedikit tidak ada lompat dan lari

b. Uji Produk Kelompok Kecil

Uji produk kelompok kecil dilakukan terhadap 10 subjek ujicoba yang berasal dari SMPN 12 Yogyakarta. Seperti pada tahap uji produk sebelumnya, pemilihan subjek ujicoba berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Subjek ujicoba terdiri dari 3 peserta didik dengan kemampuan tinggi, 4 peserta didik dengan kemampuan menengah, dan 3 peserta didik dengan kemampuan rendah. Berikut adalah tabel data hasil uji produk kelompok kecil.

Tabel 4.13
Skor Aspek Tampilan pada Uji Produk Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	kejelasan teks	46	4,6
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	41	4,8
3.	kejelasan gambar	43	4,3
4.	ketepatan pemilihan music	38	3,8
5.	ketepatan pemilihan efek suara	41	4,1
6.	ukuran video permainan	45	4,5
7.	ketepatan pemilihan warna teks	41	4,1
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	43	4,3
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	44	4,4
10.	ketepatan ukuran gambar	43	4,3
11.	kemenarikan alur permainan	44	4,4
Jumlah		496	46,9
Rata-rata			4,26

Sumber: data primer

Tabel 4.14
Skor Aspek Materi pada Uji Produk Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata
12.	kejelasan materi	43	4,6
13.	kelugasan bahasa	48	4,8
14.	kemudahan memahami bacaan	43	4,3
15.	kemudahan memahami soal latihan	38	3,8
16.	tingkat kesulitan menjawab soal	41	4,1
Total		216	21,6
Rata-rata			4,32

Sumber: data primer

Tabel 4.15
Skor Aspek Pembelajaran pada Uji Produk Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata
17.	materi mudah dipahami	44	4,4
18.	materi menantang/menarik	45	4,5
19.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	44	4,4
20.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	40	4,0
21.	kesesuaian soal dengan materi	40	4,0
22.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	43	4,3
23.	belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	46	4,6
24.	multimedia membantu belajar	46	4,6
Total		348	34,8
Rata-rata			4,35

Sumber: data primer

Komentar dan saran dari peserta didik:

- 1) Permainan video ini mengasyikan dan seru
- 2) Saya suka permainan video ini
- 3) Belajar menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah
- 4) Belajar sambil bermain tidak menegangkan
- 5) Pemberian materi/alur permainan sangat menarik
- 6) Saya suka permainan video yang dapat dijadikan media pembelajaran

c. Uji Produk Lapangan

Uji produk lapangan dilakukan terhadap 20 subjek ujicoba yang berasal dari SMPN 12 Yogyakarta. Subjek ujicoba dipilih berdasarkan tingkat kemampuan. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh data yang valid. Subjek ujicoba terdiri dari 6 peserta didik berkemampuan tinggi, 8 peserta didik berkemampuan sedang, dan 6 peserta didik berkemampuan rendah. Berikut adalah data hasil uji produk lapangan.

Tabel 4.16
Skor Aspek Tampilan pada Uji Produk Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Rata-rata
1.	kejelasan teks	93	4,65
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	93	4,65
3.	kejelasan gambar	93	4,65
4.	ketepatan pemilihan musik	90	4,50
5.	ketepatan pemilihan efek suara	93	4,65
6.	ukuran video permainan	94	4,70
7.	ketepatan pemilihan warna teks	93	4,65
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	90	4,50
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	94	4,70
10.	ketepatan ukuran gambar	90	4,50
11.	kemenarikan alur permainan	90	4,50
Jumlah		1013	50,65
Rata-rata			4,60

Sumber: Data Primer

Tabel 4.17
Skor Aspek Materi pada Uji Produk Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata
12.	kejelasan materi	88	4,40
13.	kelugasan bahasa	89	4,45
14.	kemudahan memahami bacaan	91	4,55
15.	kemudahan memahami soal latihan	88	4,40
16.	tingkat kesulitan menjawab soal	79	3,9
Total		435	21,75
Rata-rata			4,35

Sumber: Data Primer

Tabel 4.18
Skor Aspek Pembelajaran pada Uji Produk Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata
17.	materi mudah dipahami	84	4,20
18.	materi menantang/menarik	87	4,35
19.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	86	4,30
20.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	88	4,40
21.	kesesuaian soal dengan materi	93	4,65
22.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	89	4,45
23.	belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	91	4,55
24.	multimedia membantu belajar	90	4,50
Total		708	35,4
Rata-rata			4,43

Sumber: Data Primer

Komentar dan saran dari peserta didik:

- 1) Permainan cukup membingungkan tapi menyenangkan
- 2) Menarik, belajar lebih menyenangkan dengan permainan video
- 3) Permainan videonya seru dan menarik
- 4) Permainan video ini dapat digunakan untuk belajar
- 5) Mediana membantu memahami materi

C. Analisis Data Validasi dan Ujicoba

1. Analisis Data Validasi

Analisis data validasi dilakukan dengan cara mengkonversi data kuantitatif pada lembar evaluasi/angket ke data kualitatif. Pengubahan jenis data tersebut dilakukan dengan menggunakan pedoman konversi skala 5. Tujuannya adalah untuk mengetahui kategori kualitas aspek yang dinilai. Rentang kategori dimulai dari “sangat kurang baik” hingga “sangat baik”. Selain itu, analisis dilakukan terhadap komentar dan saran umum yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Nilai rata-rata aspek tampilan pada validasi ahli media tahap ke-1 adalah 3,07. Berdasarkan pedoman konversi skala 5, nilai tersebut berkategori “cukup baik”. Sementara itu, nilai rata-rata aspek pemrograman pada validasi ahli media tahap ke-1 adalah 3,25 atau berkategori “cukup baik”. Nilai rata-rata jumlah kedua aspek tersebut adalah 3,16 atau berkategori “cukup baik”.

Validasi tahap ke-2 dilakukan setelah media pembelajaran direvisi sesuai komentar dan saran umum ahli media. Setelah divalidasi ulang, aspek tampilan memiliki nilai rata-rata 4,07 atau berkategori “baik”. Aspek pemrograman memiliki nilai rata-rata 4,13 atau berkategori “baik”. Sementara itu, nilai rata-rata jumlah kedua aspek tersebut adalah 4,10 atau berkategori “baik”.

Tabel 4.19
 Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Validasi Ahli Media

Tahap	No.	Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
Ke-1	1.	Tampilan	3,07	Cukup Baik
	2.	Pemrograman	3,25	Cukup Baik
	Rata-rata Jumlah		3,16	Cukup Baik
Ke-2	1.	Tampilan	4,07	Baik
	2.	Pemrograman	4,13	Baik
	Rata-rata Jumlah		4,10	Baik

1) Aspek Tampilan

Setelah dilakukan validasi tahap ke-1 oleh ahli media, skor terkecil butir aspek tampilan adalah 2 dan skor terbesar adalah 4. Butir aspek tersebut berkategori “kurang baik”, “cukup baik”, dan “baik”. Nilai rata-rata keseluruhan aspek tampilan pada tahap ini adalah 3,07 atau berkategori “cukup baik”. Berikut adalah hasil validasi aspek tampilan oleh ahli media tahap ke-1 setelah dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.20a
 Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan Validasi Ahli Media
 Tahap Pertama

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> untuk teks	3	Cukup baik
2.	Ketepatan penyusunan latar tempat permainan	3	Cukup baik
3.	Ketepatan warna tulisan dengan <i>background</i>	2	Kurang baik
4.	Ketepatan pemilihan musik	3	Cukup baik
5.	Ketepatan pemilihan efek suara	3	Cukup baik
6.	Kemenarikan animasi	3	Cukup baik
7.	Kejelasan animasi	3	Cukup baik
8.	Ukuran video permainan	3	Cukup baik
9.	Ketepatan pemilihan warna teks	4	Baik
10.	Ketepatan ukuran huruf	3	Cukup baik
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3	Cukup baik
12.	Kejelasan gambar	3	Cukup baik
13.	Ketepatan ukuran gambar	3	Cukup baik
14.	Tampilan layar	4	Baik
15.	Cover CD	3	Cukup baik
Rata-rata Keseluruhan		3,07	Cukup Baik

Setelah dilakukan revisi dan divalidasi kembali oleh ahli media, diketahui bahwa skor terkecil butir aspek tampilan adalah 4 dan skor terbesar adalah 5. Kategori butir aspek adalah “baik” dan “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek tampilan adalah 4,07 atau berkategori “baik”.

Tabel 4.20b
Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan Validasi Ahli Media
Tahap Kedua

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> untuk teks	4	Baik
2.	Ketepatan penyusunan latar tempat permainan	4	Baik
3.	Ketepatan warna tulisan dengan <i>background</i>	4	Baik
4.	Ketepatan pemilihan musik	4	Baik
5.	Ketepatan pemilihan efek suara	4	Baik
6.	Kemenarikan animasi	4	Baik
7.	Kejelasan animasi	4	Baik
8.	Ukuran video permainan	4	Baik
9.	Ketepatan pemilihan warna teks	5	Sangat baik
10.	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
12.	Kejelasan gambar	4	Baik
13.	Ketepatan ukuran gambar	4	Baik
14.	Tampilan layar	4	Baik
15.	Cover CD	4	Baik
Rata-rata Keseluruhan		4,07	Baik

2) Aspek Pemrograman

Setelah dilakukan validasi tahap ke-1 oleh ahli media diketahui bahwa skor terkecil butir penilaian aspek pemrograman adalah 3 dan skor terbesar adalah 4. Butir penilaian tersebut berkategori “cukup baik”, dan “baik”. Rata-rata keseluruhan aspek pemrograman pada tahap ini adalah 3,25 atau berkategori “cukup baik”. Berikut adalah tabel hasil validasi aspek pemrograman oleh ahli media tahap ke-1 setelah dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.21a
Kategori Kualitas Aspek Pemrograman Berdasarkan Validasi
Ahli Media Tahap Pertama

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
16.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	3	Cukup baik
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	Cukup baik
18.	Kejelasan alur permainan	3	Cukup baik
19.	Kemenarikan alur permainan	3	Cukup baik
20.	Tingkat kesulitan permainan	3	Cukup baik
21.	Kemudahan menggunakan tombol (<i>keyboard</i>)	4	Baik
22.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	3	Cukup baik
23.	Efisiensi Teks	4	Baik
Rata-rata Keseluruhan		3,25	Cukup baik

Setelah dilakukan revisi dan divalidasi kembali oleh ahli media, diketahui bahwa skor terkecil butir aspek pemrograman adalah 4 dan skor terbesar adalah 5. Kategori butir aspek adalah “baik” dan “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek pemrograman adalah 4,13 atau berkategori “baik”.

Tabel 4.21b
Kategori Kualitas Aspek Pemrograman Berdasarkan Validasi
Ahli Media Tahap Kedua

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
16.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	4	Baik
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Kurang baik
18.	Kejelasan alur permainan	4	Kurang baik
19.	Kemenarikan alur permainan	4	Cukup baik
20.	Tingkat kesulitan permainan	4	Cukup baik
21.	Kemudahan menggunakan tombol (<i>keyboard</i>)	4	Sangat baik
22.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	5	Sangat baik
23.	Efisiensi Teks	4	Baik
Rata-rata Keseluruhan		4,13	Baik

Revisi yang harus dilakukan berdasarkan komentar dan saran umum adalah:

1. mempermudah alur permainan,
2. menambah petunjuk permainan dan petunjuk alur permainan,
3. mengubah konsep “nilai” menjadi konsep “pahala”,
4. memperbaiki penggunaan kata yang terlalu kasar,
5. mengganti gambar karakter yang menggunakan senjata.

b. Validasi Ahli Materi

Kesimpulan hasil validasi ahli materi I dan II adalah “layak digunakan/ujicoba tanpa revisi”. Hasil penilaian media yang dikembangkan secara umum berkategori “baik” setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 5. Aspek pembelajaran memiliki nilai rata-rata 4 atau berkategori “baik”. Sementara itu, aspek materi memiliki nilai rata-rata 3,94 atau berkategori “baik”. Nilai rata-rata jumlah dari kedua aspek tersebut adalah 3,97 atau berkategori “baik”. Berikut adalah tabel nilai rata-rata seluruh aspek pada validasi ahli materi.

Tabel 4.22
Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
1.	Pembelajaran	4,00	Baik
2.	Materi	3,96	Baik
Rata-rata Jumlah		3,98	Baik

1) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran terdiri dari 9 butir penilaian. Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi diketahui bahwa skor terkecil adalah 3,00 dan skor terbesar adalah 5,00. Rata-rata keseluruhan aspek pembelajaran pada validasi ahli materi adalah 4,00 atau berkategori “baik”. Berikut adalah tabel hasil validasi aspek pembelajaran oleh ahli materi I dan II setelah dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.23
Kategori Kualitas Aspek Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor		Rata-rata	Kategori
		Ahli Materi I	Ahli Materi II		
1.	Kejelasan rumusan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4	4	4,00	Baik
2.	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4	4	4,00	Baik
3.	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi	4	4	4,00	Baik
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi	5	4	4,50	Sangat baik
5.	Ketepatan soal latihan	4	4	4,00	Baik
6.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	4	4	4,00	Baik
7.	Kesesuaian soal dengan materi	4	4	4,00	Baik
8.	Penjelasan jawaban	4	3	3,50	Baik
9.	Tersedia kunci jawaban	4	4	4,00	Baik
Total		37	35	36	
Rata-rata				4,00	Baik

2) Aspek Materi

Aspek materi terdiri dari 13 butir penilaian. Rata-rata keseluruhan aspek materi oleh ahli materi adalah 3,96 atau berkategori “baik”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi I dan II, nilai rata-rata terkecil dari butir aspek materi adalah 3,50 atau berkategori “baik” dan nilai rata-rata terbesar adalah 4,50 atau berkategori “sangat baik”. Berikut adalah tabel hasil validasi aspek materi oleh ahli materi.

Tabel 4.24
Kategori Kualitas Aspek Materi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor		Rata-rata	Kategori
		Ahli Materi I	Ahli Materi II		
10.	Kebenaran isi/konsep	4	4	4,00	Baik
11.	Kedalaman materi	4	4	4,00	Baik
12.	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	5	4	4,50	Sangat baik
13.	Kejelasan materi/konsep	4	4	4,00	Baik
14.	Alur pembelajaran dalam permainan	4	4	4,00	Baik
15.	Keterbacaan Isi	4	4	4,00	Baik
16.	Langkah-langkah pembelajaran	4	3	3,50	Baik
17.	Tingkat kesulitan soal	4	3	3,50	Baik
18.	Keterbacaan soal	4	4	4,00	Baik
19.	Kesesuaian soal dengan materi	4	4	4,00	Baik
20.	kesesuaian soal dengan kompetensi	4	3	3,50	Baik
21.	Kemenarikan materi	5	3	4,00	Baik
22.	Motivasi	5	4	4,50	Sangat baik
Total		55	48	51,50	
Rata-rata				3,96	Baik

Berdasarkan kesimpulan hasil validasi oleh ahli materi I dan II, media layak ujicoba tanpa revisi. Dengan kata lain, aspek pembelajaran dan materi pada tahap validasi tidak direvisi.

2. Analisis Data Uji Produk

Analisis data uji produk dilakukan dengan cara mengkonversi data kuantitatif pada lembar evaluasi/angket ke data kualitatif. Pengubahan jenis data tersebut dilakukan dengan menggunakan pedoman konversi skala 5. Tujuannya adalah untuk mengetahui kategori kualitas aspek yang dinilai. Rentang kategori dimulai dari “sangat kurang baik” hingga “sangat baik”. Selain itu, analisis dilakukan terhadap komentar dan saran umum yang diberikan oleh subjek ujicoba.

a. Uji Produk Perorangan

Respon yang diberikan oleh lima orang subjek uji produk perorangan terhadap media yang dikembangkan baik. Berdasarkan respon yang diberikan melalui lembar evaluasi, nilai rata-rata dari semua aspek adalah 3,86 dengan perincian (1) aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 3,45, (2) aspek materi memperoleh nilai 3,84, dan (3) aspek pembelajaran memperoleh nilai 4,28. Nilai rata-rata tersebut dikonversikan ke dalam data kualitatif. Dengan demikian, nilai rata-rata jumlah dari ketiga aspek tersebut berkategori “baik”. Jika disajikan dalam tabel, nilai rata-rata seluruh aspek adalah sebagai berikut.

Tabel 4.25
Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Uji Produk Perorangan

No.	Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
1.	Tampilan	3,45	Baik
2.	Materi	3,84	Baik
3.	Pembelajaran	4,28	Sangat baik
Rata-rata Jumlah		3,86	Baik

1) Aspek Tampilan

Aspek tampilan terdiri dari 11 butir aspek penilaian. Setelah dilakukan uji produk perorangan, lima butir aspek tampilan pada ujicoba tersebut memiliki nilai rata-rata 3 hingga 3,4. Nilai rata-rata tersebut termasuk berkategori “cukup baik”. Sementara itu, enam butir aspek penilaian yang lainnya berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 3,6 hingga 4.

Nilai rata-rata keseluruhan aspek tampilan pada uji produk perorangan adalah 3,45. Nilai rata-rata tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif. Dengan mengkonversi ke dalam bentuk data kualitatif, aspek tampilan diketahui berkategori “baik”. Berikut adalah tabel nilai rata-rata aspek tampilan pada uji produk perorangan setelah dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.26
Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan Uji Produk Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1.	kejelasan teks	18	3,6	Baik
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	15	3	Cukup baik
3.	kejelasan gambar	15	3	Cukup baik
4.	ketepatan pemilihan musik	20	4	Baik
5.	ketepatan pemilihan efek suara	18	3,6	Baik
6.	ukuran video permainan	17	3,4	Cukup baik
7.	ketepatan pemilihan warna teks	18	3,6	Baik
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	19	3,8	Baik
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	17	3,4	Cukup baik
10.	ketepatan ukuran gambar	16	3,2	Cukup baik
11.	kemenarikan alur permainan	20	4	Baik
Rata-rata Keseluruhan			3,45	Baik

2) Aspek Materi

Aspek materi terdiri dari 5 butir aspek penilaian. Seluruh butir aspek materi pada uji produk perorangan memiliki nilai rata-rata 3,6 hingga 4,2.

Nilai rata-rata tersebut di atas 3,40. Berdasarkan teori konversi dengan skala 5, kelima butir aspek penilaian tersebut berkategori baik.

Nilai rata-rata keseluruhan aspek materi pada uji produk perorangan adalah 3,84. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, aspek tersebut berkategori “baik”. Dengan kata lain, aspek tampilan media pembelajaran membaca intensif biografi yang dikembangkan secara keseluruhan baik. Berikut adalah rincian hasil penilaian uji produk perorangan setelah dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.27
Kategori Kualitas Aspek materi Berdasarkan Uji Produk Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
12.	kejelasan materi	20	4	Baik
13.	kelugasan bahasa	18	3.6	Baik
14.	Kemudahan memahami bacaan	21	4.2	Baik
15.	Kemudahan memahami soal latihan	18	3.6	Baik
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal	19	3.8	Baik
Rata-rata Keseluruhan			3,84	Baik

3) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran terdiri dari 8 butir aspek penilaian. Lima dari delapan butir aspek pembelajaran berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 3,8 hingga 4,2. Tiga butir aspek lainnya berada di atas 4,20 atau berkategori “sangat baik”.

Nilai rata-rata keseluruhan aspek pembelajaran adalah 4,28. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, aspek tersebut berkategori “sangat baik” atau berada di atas 4,20. Berikut adalah rincian hasil penilaian aspek pembelajaran pada uji produk perorangan setelah dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.28
Kategori Kualitas Aspek Pembelajaran Berdasarkan Uji Produk Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
17.	materi mudah dipahami	20	4	Baik
18.	materi menantang/menarik	21	4,2	Baik
19.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	19	3,8	Baik
20.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	20	4	Baik
21.	kesesuaian soal dengan materi	23	4,6	Sangat baik
22.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	21	4,2	Baik
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	23	4,6	Sangat baik
24.	multimedia membantu belajar	24	4,8	Sangat baik
Rata-rata Keseluruhan			4,28	Sangat baik

Hasil diskusi peserta didik uji produk perorangan dan guru mengenai kelayakan produk adalah saran umum sebagai berikut.

- a) Soal yang terlalu sulit sebaiknya diganti.
- b) Ada bagian penjelasan yang tulisannya tersamarkan oleh *background*.
- c) Media dibuat untuk materi membaca intensif yang lain.

Berdasarkan hasil uji produk perorangan, media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII layak digunakan pada uji produk kelompok kecil setelah dilakukan revisi.

b. Uji Produk Kelompok Kecil

Analisis hasil uji produk kelompok kecil dilakukan terhadap 10 angket evaluasi dari 10 subjek ujicoba. Respon yang diberikan oleh kesepuluh orang subjek uji produk kelompok kecil terhadap media yang dikembangkan sangat baik. Nilai rata-rata dari seluruh aspek adalah 4,31

dengan perincian (1) aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 4,26, (2) aspek materi memperoleh nilai 4,32, dan (3) aspek pembelajaran memperoleh nilai 4,35. Nilai rata-rata tersebut dikonversikan ke dalam data kualitatif. Dengan demikian, nilai rata-rata jumlah ketiga aspek tersebut berkategori “sangat baik”.

Tabel 4.29
Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Uji Produk Kelompok Kecil

No.	Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
1.	Tampilan	4,26	Sangat baik
2.	Materi	4,32	Sangat baik
3.	Pembelajaran	4,35	Sangat baik
Rata-rata Jumlah		4,31	Sangat baik

1) Aspek Tampilan

Sebelas butir aspek tampilan diujicobakan kembali pada uji produk kelompok kecil. Dari hasil penilaian 10 subjek ujicoba, 3 butir aspek penilaian pada aspek tampilan memiliki nilai rata-rata 3,8 hingga 4,1 atau berkategori “baik”. Delapan butir aspek lainnya pada aspek tampilan berkategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata tiap butir aspek 4,3 hingga 4,8.

Nilai rata-rata keseluruhan aspek tampilan pada uji produk kelompok kecil adalah 4,26. Nilai rata-rata tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif. Dengan mengkonversi ke dalam bentuk data kualitatif, aspek tampilan diketahui berkategori “sangat baik”. Berikut adalah rincian hasil penilaian aspek tampilan pada uji produk kelompok kecil setelah dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.30
Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan Uji Produk Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1.	kejelasan teks	46	4,6	Sangat baik
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	48	4,8	Sangat baik
3.	kejelasan gambar	43	4,3	Sangat baik
4.	ketepatan pemilihan musik	38	3,8	Baik
5.	ketepatan pemilihan efek suara	41	4,1	Baik
6.	ukuran video permainan	45	4,5	Sangat baik
7.	ketepatan pemilihan warna teks	41	4,1	Baik
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	43	4,3	Sangat baik
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	44	4,4	Sangat baik
10.	ketepatan ukuran gambar	43	4,3	Sangat baik
11.	kemenarikan alur permainan	44	4,4	Sangat baik
Rata-rata Keseluruhan			4,26	Sangat Baik

2) Aspek Materi

Aspek materi terdiri dari 3 butir aspek berkategori “baik” dan 2 butir aspek berkategori “sangat baik”. Dua aspek penilaian berkategori “baik” memiliki nilai rata-rata 3,8 dan 4,1 atau berada di atas 3,4. Sementara itu, tiga aspek penilaian yang berkategori “sangat baik” memiliki nilai rata-rata 4,3 hingga 4,8.

Berdasarkan penilaian 10 subjek ujicoba pada uji produk kelompok kecil, aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,32. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, aspek tersebut berkategori “sangat baik”. Berikut adalah rincian hasil penilaian uji produk kelompok kecil setelah dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.31
Kategori Kualitas Aspek Materi Berdasarkan Uji Produk Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
12.	kejelasan materi	46	4,6	Sangat baik
13.	kelugasan bahasa	48	4,8	Sangat baik
14.	Kemudahan memahami bacaan	43	4,3	Sangat baik
15.	Kemudahan memahami soal latihan	38	3,8	Baik
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal	41	4,1	Baik
Rata-rata Keseluruhan			4,32	Sangat Baik

3) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran terdiri dari 2 butir aspek berkategori “baik” dan 5 butir aspek lainnya berkategori “sangat baik”. Dua butir aspek pembelajaran yang berkategori “baik” memiliki nilai rata-rata 4,0. Lima butir aspek penilaian yang berkategori “sangat baik” memiliki nilai rata-rata 4,3 hingga 4,6 atau berada di atas 4,2.

Nilai rata-rata keseluruhan aspek pembelajaran pada uji produk kelompok kecil dengan sepuluh subjek ujicoba adalah 4,28. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, aspek tersebut berkategori “sangat baik”. Berikut adalah rincian hasil penilaian aspek pembelajaran pada uji produk kelompok kecil setelah dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.32
Kategori Kualitas Aspek Pembelajaran Berdasarkan Uji Produk Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
17.	materi mudah dipahami	44	4,4	Sangat baik
18.	materi menantang/menarik	45	4,5	Sangat baik
19.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	44	4,4	Sangat baik
20.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	40	4,0	Baik
21.	kesesuaian soal dengan materi	40	4,0	Baik
22.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	43	4,3	Sangat baik
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	46	4,6	Sangat baik
24.	multimedia membantu belajar	46	4,6	Sangat baik
Rata-rata Keseluruhan			4,35	Sangat baik

Hasil diskusi peserta didik uji produk kelompok kecil dan guru mengenai kelayakan produk adalah saran umum sebagai berikut.

- a) Semua aspek sudah cukup.
- b) Mengganti musik pembuka dengan musik yang lebih lembut

Berdasarkan hasil ujicoba kecil, kesimpulan yang dapat diambil adalah media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII layak digunakan pada uji produk lapangan setelah dilakukan revisi.

c. Uji Produk Lapangan

Analisis hasil uji produk lapangan dilakukan terhadap 20 angket evaluasi dari 20 subjek ujicoba. Berdasarkan data ujicoba tersebut, nilai rata-rata jumlah semua aspek adalah 4,46 dengan perincian (1) aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 4,60, (2) aspek materi memperoleh nilai 4,35, dan (3) aspek pembelajaran memperoleh nilai 4,43. Nilai rata-rata tersebut dikonversikan ke dalam data kualitatif. Dengan demikian, nilai rata-rata jumlah ketiga aspek tersebut berkategori “sangat baik”.

Tabel 4.33
Nilai Rata-rata Seluruh Aspek pada Uji Produk Lapangan

No.	Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
1.	Tampilan	4,60	Sangat baik
2.	Materi	4,35	Sangat baik
3.	Pembelajaran	4,43	Sangat baik
Rata-rata Jumlah		4,46	Sangat baik

1) Aspek Tampilan

Pada uji produk lapangan, seluruh butir aspek tampilan berkategori “sangat baik”. Ketujuh butir aspek tampilan memiliki nilai rata-rata di atas 4,20. Berdasarkan penilaian 20 subjek ujicoba pada uji produk lapangan, nilai rata-rata tiap butir aspek tampilan adalah 4,50 hingga 4,70.

Nilai rata-rata keseluruhan aspek tampilan pada uji produk lapangan adalah 4,60. Nilai rata-rata tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif. Dengan mengkonversi ke dalam bentuk data kualitatif, aspek tampilan diketahui berkategori “sangat baik”. Berikut adalah rincian hasil penilaian aspek tampilan pada uji produk lapangan setelah dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.34
Kategori Kualitas Aspek Tampilan Berdasarkan Uji Produk Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1.	kejelasan teks	93	4,65	Sangat baik
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	93	4,65	Sangat baik
3.	kejelasan gambar	93	4,65	Sangat baik
4.	ketepatan pemilihan musik	90	4,50	Sangat baik
5.	ketepatan pemilihan efek suara	93	4,65	Sangat baik
6.	ukuran video permainan	94	4,70	Sangat baik
7.	ketepatan pemilihan warna teks	93	4,65	Sangat baik
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	90	4,50	Sangat baik
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	94	4,70	Sangat baik
10.	ketepatan ukuran gambar	90	4,50	Sangat baik
11.	kemenarikan alur permainan	90	4,50	Sangat baik
Rata-rata Keseluruhan			4,60	Sangat Baik

2) Aspek Materi

Aspek materi terdiri dari 5 butir aspek. Dari kelima butir aspek tersebut, satu berkategori “baik” dan empat lainnya berkategori “sangat baik”. Butir aspek materi yang berkategori “baik” memiliki nilai rata-rata 3,94. Empat butir aspek materi yang berkategori “sangat baik” memiliki nilai rata-rata 4,40 hingga 4,55.

Berdasarkan penilaian 20 subjek ujicoba pada uji produk kelompok kecil, aspek materi memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,35. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, aspek tersebut berkategori “sangat baik”. Dengan kata lain aspek materi pada uji produk kelompok kecil media pembelajaran membaca intensif biografi yang dikembangkan sangat baik. Berikut adalah rincian hasil penilaian uji produk lapangan setelah dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.35
Kategori Kualitas Aspek Materi Berdasarkan Uji Produk Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
12.	kejelasan materi	88	4,40	Sangat baik
13.	kelugasan bahasa	89	4,45	Sangat baik
14.	Kemudahan memahami bacaan	91	4,55	Sangat baik
15.	Kemudahan memahami soal latihan	88	4,40	Sangat baik
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal	79	3,95	Baik
Rata-rata Keseluruhan			4,35	Sangat Baik

3) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran terdiri dari tujuh butir aspek. Berdasarkan hasil penilaian 20 subjek uji produk lapangan, satu butir aspek pembelajaran tersebut berkategori “baik” dan enam butir lainnya berkategori “sangat baik”. Nilai rata-rata butir aspek penilaian yang berkategori “baik” adalah 4,20. Sementara itu, enam butir aspek lainnya yang berkategori “sangat baik” memiliki nilai rata-rata 4,30 hingga 4,65.

Nilai rata-rata keseluruhan aspek pembelajaran pada uji produk lapangan dengan dua puluh subjek ujicoba adalah 4,43. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, aspek tersebut berkategori “sangat baik”. Berikut adalah rincian hasil penilaian aspek pembelajaran pada uji produk lapangan setelah dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 4.36
Kategori Kualitas Aspek Pembelajaran Berdasarkan Uji Produk Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rata-rata	Kategori
17.	materi mudah dipahami	84	4,20	Baik
18.	materi menantang/menarik	87	4,35	Sangat baik
19.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	86	4,30	Sangat baik
20.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	88	4,40	Sangat baik
21.	kesesuaian soal dengan materi	93	4,65	Sangat baik
22.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	89	4,45	Sangat baik
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	91	4,55	Sangat baik
24.	multimedia membantu belajar	90	4,50	Sangat baik
Rata-rata Keseluruhan			4,43	Sangat baik

Hasil diskusi peserta didik uji produk lapangan dan guru mengenai kelayakan produk adalah saran umum sebagai berikut.

- 1) Semua aspek sudah baik.
- 2) Permainan video dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil ujicoba kecil, kesimpulan yang dapat diambil adalah media pembelajaran membaca intensif biografi dengan pendekatan proses berbantuan komputer untuk siswa SMP kelas VII layak digunakan dan disebarluaskan.

D. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tiap aspek yang dinilai. Aspek yang dinilai dikatakan layak jika hasil nilai rata-rata hasil validasi dan ujicoba berkategori “baik” atau “sangat baik” (nilai rata-rata berada di atas 3,40). Untuk mengetahui tingkat kelayakan, nilai rata-rata dapat diubah ke dalam bentuk persentasi dengan nilai maksimal 5.

Tabel 4.37
Analisis Kelayakan Tiap Aspek Berdasarkan Seluruh Validasi dan Uji Produk

No.	Aspek Penilaian	Validasi/ Ujicoba	Interval Skor	Bentuk Kualitatif	Kategori	Kelayakan
1	Pemrograman	Ahli Media	$4,20 < X$	A	Sangat Baik	Layak
2	Tampilan	Ahli Media				
		Perorangan				
		Kel. Kecil				
3	Materi	Lapangan	$3,40 < X \leq 4,20$	B	Baik	Layak
		Ahli Materi	$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik	Tidak Layak
		Perorangan				
		Kel. Kecil	$1,80 < X \leq 2,60$	D	Kurang Baik	Tidak Layak
4	Pembelajaran	Lapangan				
		Ahli Materi	$X \leq 1,80$	E	Tidak Baik	Tidak Layak
		Perorangan				
		Kel. Kecil				
		Lapangan				

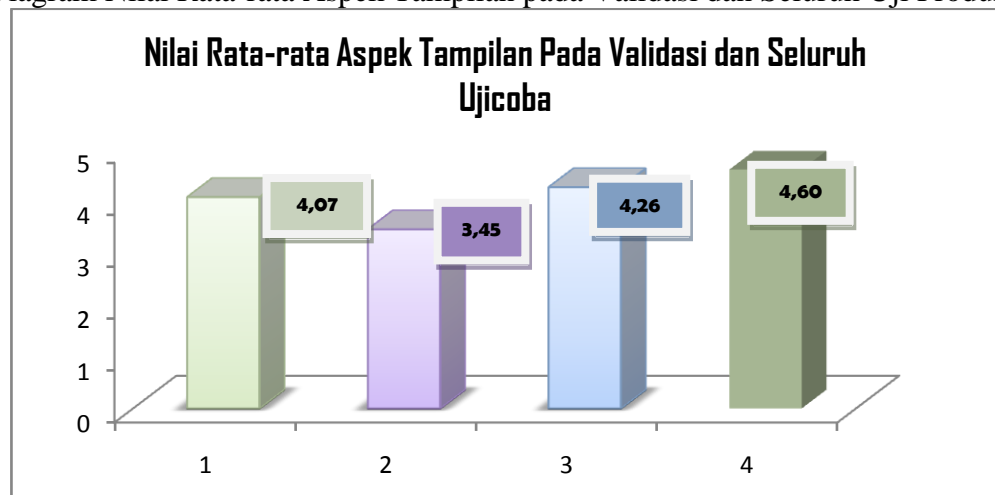
1. Kelayakan Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman dievaluasi oleh ahli materi. Analisis aspek pemrograman dilakukan untuk mengetahui kelayakan aspek pemrograman media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian akhir ahli media, aspek pemrograman memiliki nilai rata-rata 4,13 (tingkat kelayakan 82,6%) atau berkategori “baik”. Dengan demikian, aspek pemrograman media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak.

2. Kelayakan Aspek Tampilan

Aspek tampilan dievaluasi oleh ahli media dan subjek ujicoba (perorangan, kelompok kecil, dan lapangan). Analisis kelayakan aspek tampilan dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan tampilan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah nilai rata-rata aspek tampilan pada validasi dan seluruh ujicoba.

Gambar 4.6
Diagram Nilai Rata-rata Aspek Tampilan pada Validasi dan Seluruh Uji Produk



Keterangan:

1. Validasi ahli media
2. Uji produk perorangan
3. Uji produk kelompok kecil
4. Uji produk lapangan

Nilai rata-rata aspek tampilan pada validasi ahli media adalah 4,07 (tingkat kelayakan 81,4%) atau berkategori “baik”. Nilai rata-rata aspek tampilan pada uji produk perorangan adalah 3,45 (tingkat kelayakan 69%) atau berkategori “baik”. Nilai rata-rata aspek tampilan pada uji produk kelompok kecil adalah 4,26 (tingkat kelayakan 85,2%) dengan kategori “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek tampilan pada uji produk lapangan adalah 4,60 (tingkat kelayakan 92%). Berikut adalah tabel tingkat kelayakan aspek tampilan.

Tabel 4.38
Kelayakan Aspek Tampilan Berdasarkan Validasi dan Seluruh Uji Produk

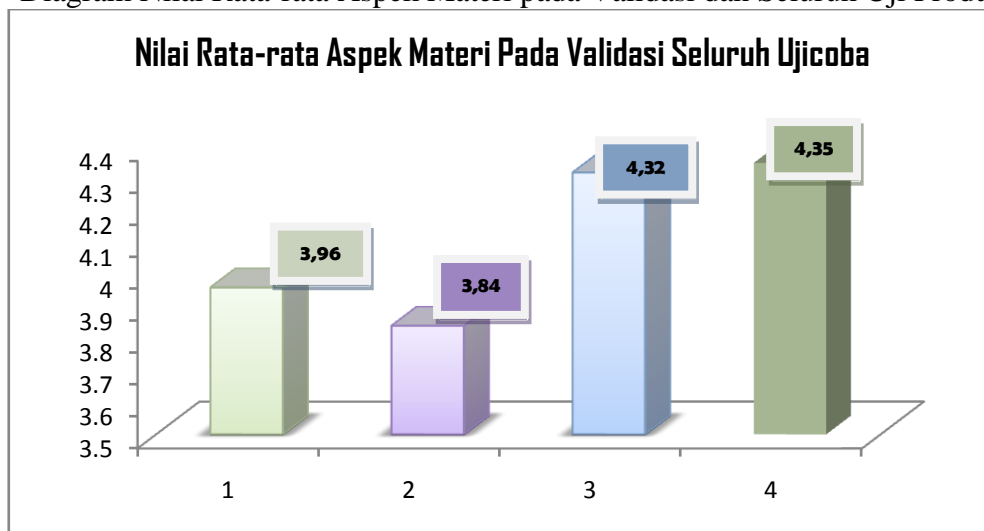
No.	Ujicoba/validasi	Nilai Rata-rata	Kategori	Tingkat Kelayakan
1.	Ahli media	4,07	Baik	81,4%
2.	Perorangan	3,45	Baik	69%
3.	Kelompok Kecil	4,26	Sangat baik	85,2%
4.	Lapangan	4,60	Sangat baik	92%
Rata-rata		4,09	Baik	81,9%

Berdasarkan nilai rata-rata pada validasi dan seluruh uji produk, aspek tampilan berkategori “baik”. Dengan demikian, aspek tampilan media yang dikembangkan dinyatakan layak. Nilai rata-rata dari hasil validasi ahli media dan ketiga ujicoba adalah 4,09. Nilai tersebut kemudian diubah kedalam bentuk persentasi dengan nilai maksimal 5. Dengan demikian, tingkat kelayakan aspek tampilan berdasarkan hasil validasi dan keseluruhan uji produk adalah 81,9%.

3. Kelayakan Aspek Materi

Analisis kelayakan aspek materi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan materi pada media yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menjumlahkan nilai rata-rata aspek materi pada seluruh ujicoba dan hasil validasi ahli materi. Nilai tersebut kemudian dirata-ratakan, selanjutnya diubah kedalam bentuk persentasi. Adapun nilai rata-rata aspek materi pada seluruh ujicoba adalah sebagai berikut.

Gambar 4.7
Diagram Nilai Rata-rata Aspek Materi pada Validasi dan Seluruh Uji Produk



Keterangan:

1. Validasi ahli materi
2. Uji produk perorangan
3. Uji produk kelompok kecil
4. Uji produk lapangan

Nilai rata-rata aspek materi pada validasi ahli materi adalah 3,96 (tingkat kelayakan 78,8%) atau berkategori “baik” . Nilai rata-rata aspek materi pada uji produk perorangan adalah 3,84 (tingkat kelayakan 76,8%) atau berkategori “baik”. Nilai rata-rata aspek materi pada uji produk kelompok kecil adalah 4,32 (tingkat kelayakan 86,4%) dengan kategori “sangat baik” . Nilai rata-rata aspek materi pada uji produk lapangan adalah 4,35 (tingkat kelayakan 87%). Berikut adalah tabel tingkat kelayakan aspek materi.

Tabel 4.39
Kelayakan Aspek Materi Berdasarkan Validasi dan Seluruh Uji Produk

No.	Ujicoba	Nilai Rata-rata	Kategori	Tingkat Kelayakan
1.	Ahli materi	3,96	Baik	78,8%
2.	Perorangan	3,84	Baik	76,8%
3.	Kelompok Kecil	4,32	Sangat baik	86,4%
4.	Lapangan	4,35	Sangat baik	87%
Rata-rata		4.11	Baik	82,25%

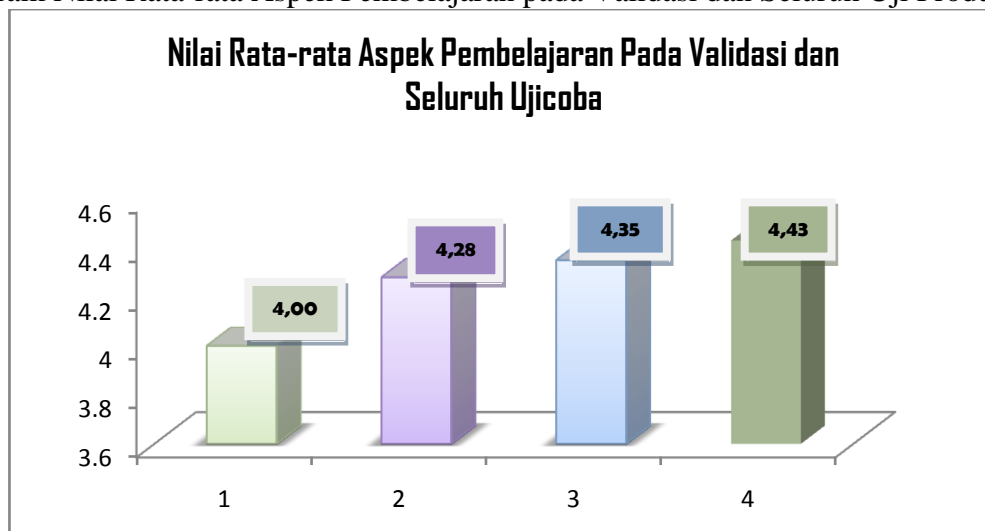
Berdasarkan nilai rata-rata pada validasi dan seluruh uji produk, aspek materi berkategori “baik”. Dengan demikian, aspek materi media yang dikembangkan dinyatakan layak. Nilai rata-rata aspek materi dari keseluruhan ujicoba adalah 4,11. Nilai tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk persentasi dengan nilai maksimal 5. Dengan demikian, tingkat kelayakan aspek tampilan berdasarkan hasil validasi dan keseluruhan uji produk adalah 82,25%.

4. Kelayakan Aspek Pembelajaran

Analisis kelayakan aspek pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran. Analisis dilakukan dengan mengubah nilai rata-rata aspek pembelajaran dari semua ujicoba dan validasi ahli materi ke dalam bentuk persentasi. Adapun nilai rata-rata aspek pembelajaran adalah sebagai berikut.

Gambar 4.8

Diagram Nilai Rata-rata Aspek Pembelajaran pada Validasi dan Seluruh Uji Produk



Keterangan:

1. Validasi ahli materi
2. Uji produk perorangan
3. Uji produk kelompok kecil
4. Uji produk lapangan

Nilai rata-rata aspek pembelajaran pada validasi ahli materi adalah 4,00 (tingkat kelayakan 80%) atau berkategori “baik”. Nilai rata-rata aspek pembelajaran pada uji produk perorangan adalah 4,28 (tingkat kelayakan 85,6%) atau berkategori “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek pembelajaran pada uji produk kelompok kecil adalah 4,32 (tingkat kelayakan 87%) dengan kategori “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek pembelajaran pada uji produk lapangan adalah 4,43 (tingkat kelayakan 88,6%). Berikut adalah tabel tingkat kelayakan aspek materi.

Tabel 4.40

Kelayakan Aspek Pembelajaran Berdasarkan Validasi dan Seluruh Uji Produk

No.	Ujicoba	Nilai Rata-rata	Kategori	Tingkat Kelayakan
1.	Ahli Materi	4,00	Baik	80%
2.	Perorangan	4,28	Sangat baik	85,6%
3.	Kelompok Kecil	4,35	Sangat baik	87%
4.	Lapangan	4,43	Sangat baik	88,6%
Rata-rata		4.26	Sangat baik	85,3%

Berdasarkan nilai rata-rata pada validasi dan seluruh uji produk, aspek pembelajaran berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek pembelajaran media yang dikembangkan dinyatakan layak. Nilai rata-rata aspek pembelajaran dari keseluruhan ujicoba adalah 4,26. Nilai tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk persentasi dengan nilai maksimal 5. Dengan demikian, tingkat kelayakan aspek pembelajaran berdasarkan hasil validasi dan keseluruhan uji produk adalah 85,3%.

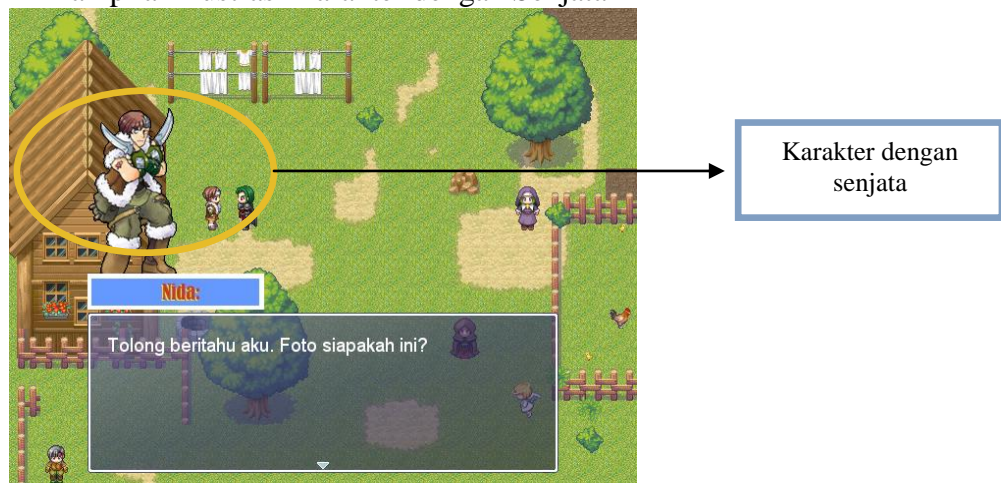
E. Revisi Produk

1. Revisi Ahli Media

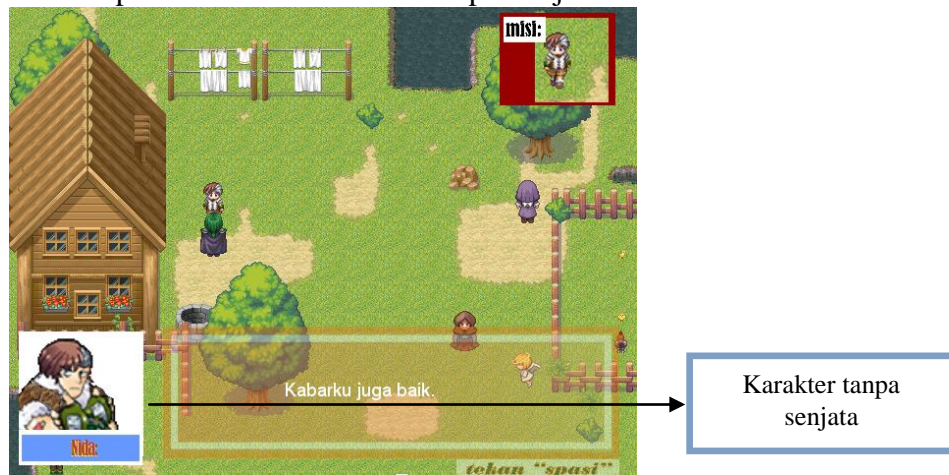
Ahli media memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan berdasarkan aspek tampilan dan pemrograman. Hasil evaluasi kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Ahli media memberikan saran untuk mengganti ilustrasi karakter yang memegang senjata. Ilustrasi tersebut tidak sesuai dengan konteks pembelajaran. Revisi dilakukan dengan mengganti gambar ilustrasi tokoh dan meletakkannya di bagian samping teks dialog.

Gambar 4.9
Tampilan Ilustrasi Karakter dengan Senjata



Gambar 4.10
Tampilan Ilustrasi Karakter Tanpa Senjata



Revisi juga dilakukan dengan mengganti semua kata “santet” dengan kata “menebar mantra”. Pemilihan kata tersebut dilakukan karena tidak kasar dan lebih bersifat fantasi. Selain itu, kata tersebut tidak bertentangan dengan konteks pembelajaran.

Menurut ahli media, misi dalam alur permainan kurang sesuai jika menggunakan konsep “nilai/skor”, lebih sesuai menggunakan konsep “pahala” dan lebih memiliki nilai keagamaan. Revisi dilakukan dengan mengganti kata “nilai” dengan “pahala”.

Gambar 4.11
Tampilan Permainan dengan Konsep Nilai



Gambar 4.12
Tampilan Permainan dengan Konsep Pahala



Ahli media menyarankan untuk mempermudah alur permainan. Hal tersebut karena program ini adalah program linier yang harus diselesaikan secara berurutan. Maka dari itu, alur permainan harus dipermudah. Revisi dilakukan dengan menambahkan petunjuk arah dan “kotak misi” untuk mengetahui siapa yang selanjutnya harus ditemui.

Gambar 4.13
Tampilan Permainan Tanpa Petunjuk Permainan



Gambar 4.14
Tampilan Permainan dengan Petunjuk Permainan



Kotak misi untuk mengetahui siapa yang harus ditemui

Petunjuk arah, untuk mengetahui tempat yang harus dituju oleh pengguna

Bagian pembuka atau prolog permainan direvisi dengan cara menambahkan suara rekaman untuk melengkapi teks pembuka tersebut. Selain itu, revisi juga dilakukan terhadap tampilan pada bagian *title screen* dan tampilan teks materi biografi.

Gambar 4.15
Tampilan *Title Screen* Sebelum Direvisi



Gambar 4.16
Tampilan *Title Screen* Setelah Direvisi



Gambar 4.17
Tampilan Teks Pengertian Biografi Sebelum Direvisi



Gambar 4.18
Tampilan Teks Pengertian Biografi Setelah Direvisi



2. Revisi Ahli Materi

Ahli materi I dan II menyatakan bahwa tidak ada revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek materi dan pembelajaran yang diajukan untuk divalidasi dinyatakan layak ujicoba tanpa revisi. Meski demikian, ahli materi I memberikan catatan komentar pada lembar evaluasi untuk menambah keterangan sasaran pengguna. Media pembelajaran yang dikembangkan belum menampilkan keterangan siswa calon pengguna.

Gambar 4.19
Sampul Depan CD Media Pembelajaran Tanpa
Keterangan Sasaran Pengguna



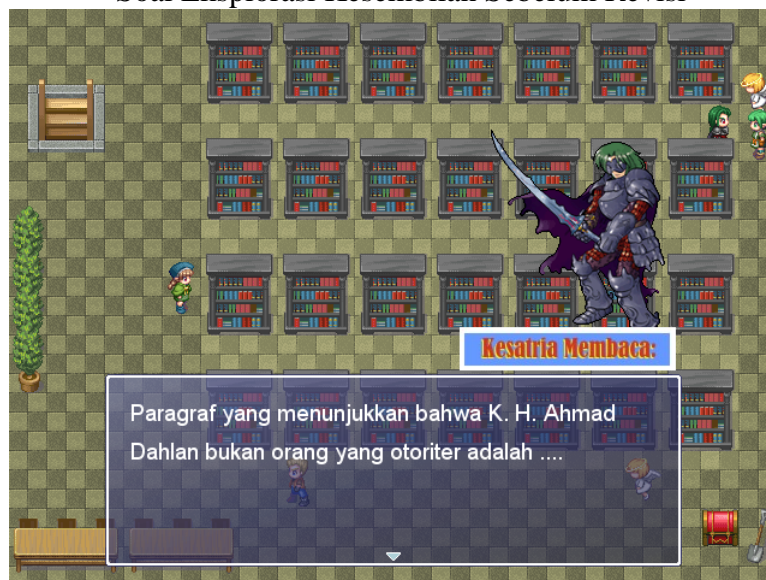
Gambar 4.20
Sampul Depan CD Media Pembelajaran
dengan Keterangan Sasaran Pengguna



3. Revisi Uji Produk Perorangan

Revisi pada uji produk perorangan didasarkan pada saran umum yang merupakan hasil diskusi antara guru pendamping dan peserta uji produk perorangan. Saran umum tersebut adalah mengganti sebuah soal yang terlalu sulit, yaitu soal eksplorasi kelima. Peserta didik umumnya belum mengerti makna dari kata “otoriter”. Selain itu, soal dibuat dalam bentuk *slide* yang lebih rapih. Berikut adalah tampilan bagian yang direvisi dan hasil revisi pada uji produk perorangan.

Gambar 4.21
Soal Eksplorasi Kesembilan Sebelum Revisi



Gambar 4.22
Soal Eksplorasi Kesembilan Setelah Revisi



Peserta didik memberi masukan untuk memperbaiki salah satu tampilan penjelasan jawaban karena teks samar oleh gambar latar. Perbaikan dilakukan dengan membuat latar teks yang polos dan berwarna gelap agar seluruh teks terlihat jelas. Berikut adalah tampilan sebelum dan setelah revisi.

Gambar 4.23
Tampilan Penjelasan Soal Ke-5 Sebelum Revisi

(1) Semasa hidupnya, Kyai Haji Ahmad Dahlan adalah orang yang terbuka terhadap keberagaman. (2) Beliau bersahabat dan berdialog dengan tokoh agama lain seperti Pastur van Lith pada 1914-1918. (3) Van Lith adalah pastur pertama yang diajak berdialog oleh beliau. (4) Pastur van Lith di Muntilan merupakan tokoh di kalangan keagamaan Katolik. (5) Pada saat itu, Kiai Dahlan tidak ragu-ragu masuk gereja dengan pakaian hajinya

Hal yang dapat diteladai dari K.H. Ahmad Dahlan berdasarkan isi paragraf ke-16 adalah

- A. berani memperjuangkan kebenaran
- B. bertoleransi dengan orang yang berbeda agama**
- C. menghormati dan ikut beribadah menurut kepercayaan kawan
- D. harus mau mengamati cara beribadah kawan kita

penjelasan jawaban:

K.H. Ahmad Dahlan bersahabat dan mau berdiskusi dengan seorang pastur (pemuka agama nonislam). Bahkan, beliau mau ikut masuk ke tempat ibadah kawannya tersebut (bukan untuk ikut beribadah). Itulah toleransi yang ditunjukkan oleh K.H. Ahmad Dahlan. Jadi, jawabannya adalah "bertoleransi dengan orang yang berbeda agama".

Gambar 4.24
Tampilan Penjelasan Jawaban Ke-5 Setelah Revisi

(1) Semasa hidupnya, Kyai Haji Ahmad Dahlan adalah orang yang terbuka terhadap keberagaman. (2) Beliau bersahabat dan berdialog dengan tokoh agama lain seperti Pastur van Lith pada 1914-1918. (3) Van Lith adalah pastur pertama yang diajak berdialog oleh beliau. (4) Pastur van Lith di Muntilan merupakan tokoh di kalangan keagamaan Katolik. (5) Pada saat itu, Kiai Dahlan tidak ragu-ragu masuk gereja dengan pakaian hajinya

Hal yang dapat diteladani dari Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan paragraf 16 yang telah dibaca adalah

- B. bertoleransi dan menghargai perbedaan**

penjelasan jawaban:

Paragraf tersebut menyatakan bahwa Kyai Haji Ahmad Dahlan bersahabat dan mau berdiskusi dengan seorang Pastur (pemuka agama nonislam). Bahkan, beliau bersedia masuk ke dalam tempat ibadah temannya tersebut walaupun beliau seorang muslim. Itulah toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan agama yang dicontohkan Kyai Haji Ahmad Dahlan. Jawaban yang benar adalah B.

4. Revisi Uji produk Kelompok Kecil

Revisi pada uji produk kelompok kecil didasarkan pada saran umum yang diberikan oleh guru pendamping dan peserta didik subjek ujicoba. Saran yang diberikan untuk revisi pada tahap ini adalah mengganti musik pembuka dengan musik yang lebih lembut. Musik pembuka awal adalah *default* pada aplikasi *RPG Maker XP*. Musik pembuka pengganti adalah instrumental *Moondance* karya Kitaro.

F. Kajian Produk Akhir

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII. Berdasarkan format penyajiannya, media pembelajaran tersebut termasuk permainan. Ukuran *file* media pembelajaran tersebut 70 Mb dan dapat dijalankan melalui windows XP, Windows Vista, Windows 7, dan Windows 8.

Media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa SMP kelas VII. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan Standar Kompetensi “Memahami berbagai [wacana](#) tulis melalui membaca intensif dan memindai”. Kompetensi yang dituju adalah sebagai berikut.

1. Menyimpulkan keistimewaan tokoh dalam teks biografi
2. Menemukan hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh
3. Merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan menulis cerpen

Produk ini dinyatakan layak setelah dilakukan validasi oleh seorang ahli media dan dua orang ahli materi. Ahli media adalah Bapak Deni Hardiyanto,

Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) FIP UNY. Ahli materi I adalah Ibu Beni Lesyarini, M.Pd., dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra (PBSI) FBS UNY. Ahli Materi II adalah Ibu Sri Retno Kumolo, S.Pd., guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMPN 12 Yogyakarta.

Hasil validasi dan ujicoba produk ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak, baik dari aspek pemrograman, tampilan, materi, maupun pembelajaran. Aspek pemrograman berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,13 (tingkat kelayakan 82,6%). Aspek tampilan berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,09 (tingkat kelayakan 81,9%). Aspek materi berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,11 (tingkat kelayakan 82,25%). Aspek pembelajaran berkategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,26 (tingkat kelayakan 85,3%).

Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran ini adalah,

1. memfasilitasi siswa untuk belajar sambil bermain video permainan,
2. menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang prosedural berdasarkan pendekatan proses,
3. *file* tidak terlalu besar dan dapat dijalankan pada windows XP, Vista, Windows 7, dan Windows 8,
4. dilengkapi dengan musik dan efek suara mulai dari awal hingga akhir permainan.

Kekurangan media pembelajaran ini adalah,

1. grafis rendah hingga tampilan sedikit buram,
2. navigasi hanya menggunakan *keyboard*, tidak dapat menggunakan *mouse*,

3. program berjalan secara linier sehingga siswa harus menyelesaikan alur permainan sampai akhir,
4. penggunaan media pembelajaran lebih rumit daripada aplikasi *macromedia flash* (yang umumnya dipakai untuk membuat media pembelajaran).

Upaya yang dilakukan untuk meminimalkan kekurangan media pembelajaran adalah dengan memperbesar ukuran huruf sehingga tulisan dapat terbaca meskipun dengan grafis yang rendah, memperjelas misi dan petunjuk permainan, dan menyertakan cara penggunaan di awal tampilan media pembelajaran.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Media pembelajaran interaktif membaca intensif terintegrasi pendekatan proses berbasis *RPG Maker XP* untuk siswa SMP kelas VII ini dikembangkan dengan langkah-langkah (1) analisis kebutuhan, yaitu melakukan studi pustaka dan wawancara terhadap siswa dan guru untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran, (2) desain, yaitu mengumpulkan dokumen atau bahan-bahan penyusun media, menentukan materi, membuat soal, penjelasan jawaban, tema permainan, membuat *flowchart view*, latar permainan, karakter & *event*, dan membuat alur permainan, (3) produksi, yaitu membuat produk awal untuk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, (4) validasi dan revisi, yaitu melakukan evaluasi dengan meminta penilaian seorang ahli media dan dua orang ahli materi, (5) uji produk dan revisi, yaitu terdiri dari uji produk perorangan dengan 5 subjek ujicoba, uji produk kelompok kecil dengan 10 subjek ujicoba, dan uji produk lapangan dengan 20 subjek ujicoba, dan (6) penyebarluasan (deseminasi).

Hasil validasi dan uji produk adalah media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak, baik dari aspek pemrograman, tampilan, materi, maupun pembelajaran. Aspek pemrograman berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,13 (tingkat kelayakan 82,6%). Aspek tampilan berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,09 (tingkat kelayakan 81,9%). Aspek materi berkategori “baik” dengan nilai rata-rata 4,11 (tingkat kelayakan 82,25%). Aspek pembelajaran berkategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,26 (tingkat kelayakan 85,3%).

B. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif membaca intensif yang terintegrasi pendekatan proses berbasis *RPG Maker Xp* ini memiliki beberapa keterbatasan, baik dari segi proses penelitian maupun produk yang dikembangkan. Hal tersebut tidak terlepas dari keterbatasan kemampuan peneliti, ketersediaan dana, waktu, dan fasilitas pendukung. Adapun beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan tidak dapat dimanfaatkan secara efektif pada semua sekolah. Multimedia pembelajaran membaca intensif dengan pendekatan proses berbasis *RPG Maker XP* untuk siswa SMP kelas VII adalah multimedia yang hanya dapat dijalankan melalui perangkat komputer. Pemanfaatan produk ini terbatas pada sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas perangkat komputer yang memadai.
2. Subjek penelitian hanya terdiri dari 35 peserta didik. Hal tersebut karena penelitian dan pengembangan ini menggunakan penelitian terbatas.
3. Penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut dilakukan dengan validasi dan ujicoba terbatas. Multimedia pembelajaran ini masih perlu diuji keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran.

C. Saran, Deseminasi, dan Pengembangan

1. Saran Pemanfaatan

Pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada sekolah dengan fasilitas perangkat komputer yang memadai. Untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan ini, tenaga didik sebaiknya terlebih dahulu menguasai alur permainan dan memahami langkah-langkah pembelajaran dalam media pembelajaran. Tenaga didik juga harus mengawasi siswa saat pembelajaran dengan media pembelajaran ini berlangsung agar dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami bacaan dan meminta mereka membaca keseluruhan teks secara saksama. Saat menggunakan media pembelajaran ini, tenaga didik juga bertanggung jawab mengevaluasi tugas-tugas yang dikerjakan siswa.

2. Deseminasi

Produk media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII diperbanyak dan dapat disebarluaskan untuk kebutuhan pembelajaran. Memperbanyak produk dilakukan dengan mengopi file aplikasi ke dalam CD. Penyebarluasan dilakukan dengan memberikan CD pembelajaran tersebut kepada guru atau calon guru yang membutuhkan dan dengan mengunggah ke internet.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media interaktif berbasis *RPG Maker XP* untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII ini hanya memenuhi kebutuhan terhadap media salah satu standar kompetensi yang ada di kurikulum. Peneliti berharap dikembangkannya lagi media pembelajaran membaca dengan pendekatan tertentu untuk standar kompetensi yang lain.

Media pembelajaran ini dikembangkan dan diteliti sampai tahap uji kelayakan. Media pembelajaran ini selanjutnya masih perlu diuji efektivitas agar secara empiris dapat dibuktikan keefektifannya dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Borg, Walter R. & Gall Meredith Damien. 1983. *Educational Research An Introduction (Fourth Edition)*. New York: Longman Inc.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Franz, Kurt & Bernhard Meier. 1994. *Membina Minat Baca Anak*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Mappalotteng, Abdul Muis. 2011. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Sekolah Menengah Kejuruan". *Disertasi S3*. Program Studi Pendidikan Teknologi Kejuruan, PPs UNY.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Statistik Terapan: untuk Penelitian dan Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Purnama, Sigit. 2007. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah Tsanawiuah". *Tesis S2*. Program Studi Teknologi Pembelajaran, PPs UNY.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak* (Edisi Kesebelas jilid 2). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Smith, Mark K. dkk. 2010. *Teori Pembelajaran & Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Penerbit Yuma Pustaka.
- Sugeng & Subagyo. 2005. *Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas VII SMP & MTS*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry G. 2008. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tompskin, E. Gail. 2010. *Literacy for 21st Century Fifth Edition*. Pearson: a Balanced Approach.
- Winarti, Ria. 2009. “Pengembangan Multimedia berbasis Komputer pada dongeng untuk Melatih Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini”. *Tesis S2*. Jurusan Teknologi Pendidikan, PPs UNY.
- Wiryojoyo, 1989. *Membaca: Strategi, Pengantar, dan Tekniknya*. Jakarta: Depdikbud.

LAMPIRAN -LAMPIRAN

Lampiran 1:**Transkrip Materi Multimedia Pembelajaran Interaktif Membaca Intensif Biografi Terintegrasi Pendekatan Proses Berbasis *RPG Maker XP* untuk Siswa SMP Kelas VII**

Standar Kompetensi : Memahami wacana tulis melalui membaca intensif dan memindai
 Kompetensi Dasar :

1. Menyimpulkan keistimewaan tokoh dalam teks biografi
2. Menemukan hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh
3. Merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan menulis cerpen

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik mampu menuliskan keistimewaan tokoh K.H. Ahmad Dahlan dalam teks biografi yang telah dibaca.
2. Peserta didik mampu menemukan keteladanan K.H. Ahmad Dahlan dalam teks biografi yang telah dibaca.
3. Peserta didik mampu merefleksikan pemahaman membaca teks biografi dengan menulis cerpen.

Langkah-langkah Pembelajaran dengan multimedia:

1. Pramembaca
 - a. Multimedia membangkitkan pengetahuan awal siswa (*background knowledge*)
 - b. Multimedia memberikan penjelasan jika siswa belum memiliki pengetahuan awal
 - c. Multimedia memfasilitasi Siswa untuk memprediksi isi bacaan
 - d. Multimedia membangkitkan minat siswa untuk membaca (*setting purpose*)
2. Membaca (secara cermat dan teliti) melalui multimedia pembelajaran interaktif
3. Merespon
 - a. Multimedia memfasilitasi siswa untuk memberikan tanggapan melalui kegiatan menulis (*writing in logs reading*) tentang keistimewaan tokoh
 - b. Multimedia memfasilitasi siswa untuk melakukan diskusi/*participation in discussion* (dalam hal ini simulasi)
4. Eksplorasi
 - a. Multimedia memfasilitasi siswa untuk membaca kembali bagian teks tertentu (*rereading selection*)
 - b. Multimedia memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda
5. Aplikasi
 - a. Merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan lain (dalam hal ini menulis cerpen)

PROLOG

Assalamualakum, Teman-teman! Selamat datang di Media Pembelajaran Membaca Intensif dengan Pendekatan Proses! Media ini akan memfasilitasi peserta didik untuk berlatih membaca intensif sambil bermain sebuah permainan video. Peserta didik akan membaca sebuah teks biografi dengan langkah-langkah berikut.

- 1. Pramembaca**
- 2. Membaca (secara cermat dan teliti)**
- 3. Merespon**
- 4. Eksplorasi**
- 5. Aplikasi**

Peserta didik akan belajar banyak hal dari keistimewaan dan kisah hidup tokoh dalam teks biografi yang akan dibaca. Ini akan sangat menyenangkan. Peserta didik diharapkan membawa buku catatan karena akan membutuhkannya.

“PESERTA DIDIK MEMASUKI TAHAP PRAMEMBACA”

1. **Pramembaca**
 - a. **Membangkitkan pengetahuan awal siswa (*background knowledge*)**
 - b. **Memberikan penjelasan jika siswa belum memiliki pengetahuan awal**
 - c. **Memprediksi isi bacaan**
 - d. **Membangkitkan minat siswa untuk membaca (*setting purpose*)**
2. **Membaca (secara cermat dan teliti)**
3. **Merespon**
 - a. **Memberikan tanggapan melalui kegiatan menulis (*writting in logs reading*) tentang keistimewaan tokoh**
 - b. **Melakukan diskusi/*participation in discussion* (dalam hal ini simulasi)**
4. **Eksplorasi**
 - a. **Membaca kembali bagian teks tertentu (*rereading selection*)**
 - b. **Menjawab pertanyaan**
5. **Aplikasi**
 - a. **Merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan lain (dalam hal ini menulis cerpen)**

Pramembaca 1

- Widia : Untuk dapat membantu orang-orang memahami bacaan mereka, pengertian membaca intensif sebaiknya dikuasai. Apa itu membaca intensif?
- Kesatria : **jika** : Ya, Kak. Saya tahu.
maka : (Tulis dalam buku catatan.)
jika : Saya belum tahu.
maka : (Diberi penjelasan tentang pengertian membaca intensif.)
“Membaca intensif merupakan cara membaca secara saksama, rinci, dan teliti terhadap suatu teks atau bacaan. Membaca intensif dilakukan ketika hendak meneliti, memahami, dan mengkritisi suatu bacaan, baik dari segi penggunaan bahasa maupun isi bacaan.”
- Widia : Jadi, membaca intensif itu kegiatan membaca yang dilakukan secara saksama dan teliti untuk mendapatkan pemahaman setinggi-tingginya.

Pramembaca 2

- Nida : Tolong tebak foto siapa ini?



Kesatria : **jika** : Ya, saya kenal.
maka : (Harus menjawab.)

Pilihan jawaban:

- A. Imam Bonjol
- B. Ahmad Yani
- C. Ahmad Dahlan
- D. Teuku Umar

jika : Maaf, saya tidak kenal

maka: (Nilai tidak berkurang dan tidak bertambah, serta diberi penjelasan.)

Nida : Ya, saya rasa saya baru saja ingat. Beliau adalah Kyai Haji Ahmad Dahlan. Saya sangat tertarik dengan kisah hidupnya. Beliau juga diangkat menjadi pahlawan nasional. Sebagai hadiah, aku akan memberikan “obat lupa”. Bacalah riwayat hidup Kyai Haji Ahmad Dahlan! Biografi beliau akan memberikan banyak pelajaran untuk diteladani.

Pramembaca 3

Nenek Pelupa : Pengertian biografi adalah ...

Kesatria : **jika** : Maaf, Nek. Saya tidak tahu.

maka: (nilai tidak berkurang dan bertambah serta diberi penjelasan.)

Nenek Pelupa : Tidak apa-apa jika tidak tahu. Terima kasih. Sebagai hadiah, Nenek berikan naskah drama ini. Oh iya, Nenek baru ingat. Nenek punya buku tentang biografi. Bacalah!

*“Biografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu **bios** yang berarti ‘hidup’, dan **graphien** yang berarti ‘tulisan’. Dengan kata lain biografi merupakan tulisan kehidupan tentang kehidupan seseorang. Biografi secara sederhana dapat dikatakan sebagai sebuah riwayat hidup seseorang. Biografi dapat berbentuk beberapa kalimat saja, beberapa paragraf saja, tetapi ada juga yang berupa buku.”*

Kesatria : **jika** : Saya tahu, Nek. Biografi adalah ...

maka: (Harus menjawab).

Pilihan jawaban:

- A. riwayat buku
- B. sejarah buku
- C. riwayat hidup
- D. sejarah kehidupan

Pramembaca 4

Ibu Haji : Organisasi yang didirikan Ahmad Dahlan adalah

Kesatria : **jika** : Ya, Bu. Saya tahu.

maka: (Harus menjawab.)

pilihan jawaban:

- A. Muhammadiyah

- B. Ahmadiyah
- C. Nahdatul Ulama
- D. Pembela Islam”

jika : “Maaf, Bu saya tidak tahu.”

maka: (Nilai tidak bertambah dan tidak berkurang).

Ibu Haji : Tidak apa-apa, Nak. Cobalah membaca biografinya untuk dapat mengetahui kisah hidup beliau.

Pramembaca 5

Mumun: Buku yang berjudul *Biografi K.H. Ahmad Dahlan* kira-kira berisi

BIOGRAFI K.H. AHMAD DAHLAN



Kira-kira apa isi buku tersebut?

pilihan jawaban:

- A. Buku tersebut berisi riwayat hidup yang ditulis oleh K.H. Ahmad Dahlan tentang orang lain.
- B. Buku tersebut berisi cara-cara K. H. Ahmad Dahlan dalam mendirikan organisasi Islam.
- C. Buku tersebut berisi tentang riwayat hidup keluarga K.H. Ahmad Dahlan.
- D. Buku tersebut berisi tentang riwayat hidup tokoh yang bernama K.H. Ahmad Dahlan.

Mumun :Tahu kenapa aku suka sekali membaca biografi Ahmad Dahlan? Beliau adalah pendiri organisasi Islam bernama Muhammadiyah. Dengan mendirikan organisasi tersebut, beliau bermaksud mengembalikan penganut Islam untuk beribadah sesuai syariat. Dahulu agama Islam masih tercampur dengan kebudayaan Hindu-Budha. Cobalah baca biografinya! Itu sangat menarik. Oh iya, saya menemukan buku harian. Siapa tahu ada orang yang mencari ini dalam perjalanan.

Ahong : Saya tahu biografi itu ada beberapa jenis, bukan begitu?
 Kesatria : **jika** : Ya, benar.
maka: (Harus menjawab.)
 Ahong :Tolong beritahu saya apa nama tulisan yang ditulis oleh seseorang untuk menceritakan kisah hidupnya sendiri!

pilihan jawaban:

- A. Biografi
- B. Autobiografi
- C. Biografi Mandiri
- D. Bibliografi

Kesatria : **jika** : Maaf, saya belum tahu
maka: (Nilai tidak berkurang dan tidak bertambah serta diberi penjelasan.)

JENIS-JENIS BIOGRAFI

Berdasarkan sisi penulis

1. Autobiografi.

Ditulis sendiri oleh tokoh yang tercatat perjalanan hidupnya

2. Biografi.

Ditulis oleh orang lain, berdasarkan izin penulisan dibagi atas :

- *Authorized biography*, yaitu biografi yang penulisannya seizin atau sepengetahuan tokoh didalamnya
- *Unauthorized biography*, yaitu ditulis seseorang tanpa sepengetahuan atau izin dari tokoh di dalamnya (biasanya karena telah wafat)

Berdasarkan Isinya

- Biografi Perjalanan Hidup, Isinya berupa perjalanan hidup lengkap atau sebagian paling berkesan.
- Biografi Perjalanan Karir, Isinya berupa perjalanan karir dari awal karir hingga karir terbaru, atau sebagian perjalanan karir dalam mencapai sukses tertentu.

“PESETA DIDIK MEMASUKI TAHAP MEMBACA”

1. **Pramembaca**
 - a. Membangkitkan pengetahuan awal siswa (*background knowledge*)
 - b. Memberikan penjelasan jika siswa belum memiliki pengetahuan awal
 - c. Memprediksi isi bacaan
 - d. Membangkitkan minat siswa untuk membaca (*setting purpose*)
2. **Membaca (secara cermat dan teliti)**
3. **Merespon**
 - a. Memberikan tanggapan melalui kegiatan menulis (*writting in logs reading*) tentang keistimewaan tokoh
 - b. Melakukan diskusi/*participation in discussion* (dalam hal ini simulasi)
4. **Eksplorasi**
 - a. Membaca kembali bagian teks tertentu (*rereading selection*)
 - b. Menjawab pertanyaan
5. **Aplikasi**
 - a. Merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan lain (dalam hal ini menulis cerpen)

(Bacalah teks biografi yang akan ditampilkan secara saksama, cermat, dan teliti! Pemahaman peserta didik akan berguna untuk menjawab pertanyaan pada tahap berikutnya.)

Biografi:

Kyai Haji Ahmad Dahlan

(1) Kyai Haji Ahmad Dahlan lahir pada tahun 1969 di kampung Kauman Yogyakarta dengan nama Muhammad Darwisy. (2) Ayahnya bernama Kyai Haji Abu Bakar, imam dan khatib Masjid Besar Kauman Yogyakarta. (3) Ibu Muhammad Darwisy bernama Siti Aminah binti Kyai Haji Ibrahim, penghulu besar di Yogyakarta. (4) Beliau meninggal di Yogyakarta pada tahun 1923 pada usia 54 Tahun.

(1) Silsilah Muhammad Darwisy menurut Yunus Salam adalah Muhammad Darwisy bin Kyai Haji Abu Bakar bin Kyai Ilyas bin Demang Jurang Juru Kapindo bin Demang Jurang Juru Sapisan bin Maulana Sulaiman (Ki Ageng Gibrig) bin Maulana Fadlullah bin Maulana ‘Aiunul Yakin bin Maulana Ishak bin Maulana Malik Ibrahim. (2) Maulana Malik Ibrahim sendiri adalah salah satu walisanga, yaitu penyebar agama Islam di tanah Jawa. (3) Dengan kata lain, Muhammad Darwisy adalah salah satu keturunan walisanga.

(1) Muhammad Darwisy adalah anak keempat dari enam bersaudara. Beliau memiliki empat saudara perempuan dan satu saudara laki-laki, yaitu adiknya yang paling bungsu. (3) Saudara-saudara Muhammad Darwisy atau yang dikenal sebagai Kyai Haji Ahmad Dahlan menurut urutan kelahirannya adalah Nyi Ketib Harum, Nyai Muhsin (Nyai Nur), Nyai H. Saleh, Kyai Haji Ahmad Dahlan, Nyai Abdurrahman, Nyai Muhammad Fakhir, dan Basir.

(1) Muhammad Darwisy sudah menunjukkan beberapa kelebihan pada masa kanak-kanak. (2) Pada usia delapan tahun, Muhammad Darwisy sudah fasih dan tamat membaca Al-Quran. (3) Beliau mempunyai banyak akal. (4) Orang-orang menyebutnya *Dregil*, anak yang ulet dan pandai memanfaatkan sesuatu. (5) Beliau juga mendapat julukan *wasis* yang artinya “pandai”. (6) Beliau mempunyai pemikiran yang cerdas. (7) Dalam mengaji, beliau

cepat berkembang, senang memerhatikan kata demi kata dan rajin mencatat. (8) Apa yang belum dimengerti, beliau tanyakan.

(1) Dalam pergaulan dengan anak-anak yang lain, Muhammad Darwisy disukai dan dituruti karena temannya merasa kalah pandai dan kalah ilmu. (2) Beliau terhitung anak yang rajin, jujur serta suka menolong. (3) Disamping itu, beliau memunyai kepandaian membuat barang-barang kerajinan tangan dan permainan. (4) Permainan yang disukai adalah layang-layang dan gangsingan.

(1) Muhammad Darwisy pada awalnya belajar mengaji pada ayahnya, Kyai Haji Abu Bakar di rumah sendiri. (2) Setelah agak dewasa, Muhammad Darwisy mulai belajar ilmu fiqh kepada kyai haji Muhamad Saleh dan menuntut ilmu nahwu kepada Kyai Haji Muhsin, kedua guru tersebut adalah kakak ipar beliau. (3) Guru-guru beliau yang lain adalah Kyai Haji Abdul Hamid dari Lempuyangan dan Kyai Haji Muhammad Nur. (4) Di samping itu, beliau belajar ilmu-ilmu lain, tetapi tidak ada keterangan kapan beliau belajar ilmu-ilmu tersebut. (5) Beliau belajar ilmu falak kepada Kyai Raden Haji Dahlan, putera Kyai Termas. (6) Dalam ilmu hadits, beliau belajar kepada Kyai Mahfud dan syaikh Amien dan Sayyid Bakri Satock. (7) Dia juga belajar ilmu bisa, racun binatang, kepada Syaikh Hasa.

(1) Pada tahun 1889, Muhammad Darwisy menikah dengan Siti Walidah binti Kyai Pengulu Haji Fadhil. (2) Muhammad Darwisy dengan Siti Walidah merupakan saudara sepupu. (3) Dalam perkawinan tersebut, beliau dikaruniai enam orang anak, yakni Johannah (1890), Siraj Dahlan (1898), Siti Busyro (1903), Siti Aisyah (1905), Irfan Dahlan (1905), dan Siti Zuharoh (1908). Disamping menikah dengan siti Walidah, beliau menyunting Nyai Abdullah yang merupakan janda H. Abdullah, dan memunyai anak bernama R. Duri. (4) Wanita lain yang juga menjadi istri beliau adalah Nyai Rum, tetapi anak dari pernikahan mereka meninggal sewaktu masih bayi. (5) Selain itu, beliau juga menikah dengan Nyai Aisyah dan mendapatkan puteri bernama Dandanah.

(1) Pada usia 15 tahun, Muhammad Darwisy pergi menunaikan ibadah haji dan tinggal di Mekah selama lima tahun. (2) Saat itu Muhammad Darwisy mulai berguru kepada Muhammad Abduh, Al-Afghani, Rasyid Ridha dan Ibnu Taimiyah. (3) Ketika pulang kembali ke kampungnya tahun 1888, beliau berganti nama menjadi Ahmad Dahlan. (4) Nama tersebut diberikan oleh salah satu guru beliau yang bernama Imam Sayyid Bakri Syatha. (5) Pada 1903, ia bertolak kembali ke Mekah dan menetap selama dua tahun. (6) Pada masa itu, beliau sempat berguru kepada Syeh Ahmad Khatib yang juga guru dari K.H. Hasyim Asyari (Pendiri NU).

(1) Setelah pulang dari Makkah, Haji Ahmad Dahlan mulai membantu ayahnya memberi pelajaran agama kepada anak-anak yang masih kecil hingga anak-anak yang menjelang dewasa. (2) Beliau mengajar di waktu siang sesudah dzuhur dan malam selepas magrib. (3) Pada sore hari setelah asyar, beliau mengikuti pelajaran untuk orang dewasa yang digurui oleh ayahnya. Jika berhalangan hadir, beliau menggantikan ayahnya untuk mengajar sebagai wakilnya. (4) Lama kelamaan, beliau diberi julukan “Kyai” baik oleh muridnya yang masih kecil maupun yang sudah dewasa. (5) Oleh karena itu, hingga saat ini beliau dikenal sebagai “Kyai Haji Ahmad Dahlan”.

(1) Pada 1912, Kyai Haji Ahmad Dahlan pun mendirikan organisasi Muhammadiyah untuk melaksanakan cita-cita pembaruan Islam di bumi Nusantara. (2) Beliau ingin mengadakan suatu pembaruan dalam cara berpikir dan beramal menurut tuntunan agama Islam. (3) Beliau juga ingin mengajak umat Islam Indonesia untuk kembali hidup menurut

tuntunan al-Qur'an dan al-Hadits. (4) Kyai Haji Ahmad Dahlan telah belajar banyak ilmu agama di Makkah dan merasa bahwa penganut agama Islam masih mencampurkan ritual beribadah dengan ritual kebudayaan dan animisme. (5) Perkumpulan ini berdiri bertepatan pada tanggal 18 November 1912. (6) Sejak awal Kyai Haji Ahmad Dahlan telah menetapkan bahwa Muhammadiyah bukan organisasi politik, tetapi bersifat sosial dan bergerak di bidang pendidikan.

(1) Selain mendirikan Muhammadiyah, Kyai Haji Ahmad Dahlan mendirikan Sekolah Rakyat yang bernama Madrasah Ibtidaiyyah Diniyyah Islamiyyah. (2) Pada saat itu, anak-anak santri di Kauman masih asing dengan belajar di sekolah karena terbiasa belajar di pondok pesantren. (3) Kyai Haji Ahmad Dahlan menggunakan ruang tamunya yang berukuran sekitar 6x2 meter² sebagai sekolah tersebut. (4) Sekolah yang didirikan beliau menggunakan kursi panjang, meja, dan papan tulis. (5) Awalnya, siswa Kyai Haji Ahmad Dahlan hanya berjumlah 9 orang. (6) Dalam setengah tahun, murid beliau bertambah menjadi 20 orang. (7) Beliau juga mendapat bantuan guru umum dari Budi Utomo.

(1) Dalam perjalanan pembaruan yang dilakukan Kyai Haji Ahmad Dahlan, berbagai fitnahan, tuduhan dan hasutan pun datang bertubi-tubi kepadanya. (2) Beliau dituduh hendak mendirikan agama baru yang menyalahi agama Islam. (3) Ada yang menuduhnya kyai palsu dan kiayi kafir, karena sudah meniru-niru bangsa Belanda yang non-Islam, bergaul dengan tokoh-tokoh Budi Utomo yang kebanyakan dari golongan priyayi. (4) Apalagi saat itu, Kyai Haji Ahmad Dahlan sempat mengajar agama Islam di sekolah OSVIA Magelang yang merupakan sekolah khusus Belanda untuk anak-anak priyayi. (5) Selain itu, ada pula orang yang hendak membunuh beliau. (6) Namun, beliau berteguh hati untuk melanjutkan cita-cita dan perjuangan pembaruan Islam di tanah air.

(1) Karena semua pembaruan yang diajarkan oleh Kyai Haji Ahmad Dahlan itu agak menyimpang dari tradisi saat itu, segala gerak dan langkah yang dilakukan beliau dipandang aneh. (2) Sang Kiai sering diteror seperti diancam bunuh. Selain itu, rumahnya dilempar batu dan kotoran binatang. (3) Bahkan, surau (tempat ibadah) yang didirikannya dirobohkan karena kiblatnya mengarah ke barat laut, berbeda dengan pendapat ulama lainnya yang menyatakan kiblat mengarah ke barat. (4) Tentu pemikiran Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan ilmu falak yang dipelajarinya dan beliau tahu bahwa sebelah barat Indonesia bukanlah Makkah, melainkan Afrika Selatan.

(1) Pada 20 Desember 1912, Kyai Haji Ahmad Dahlan mengajukan permohonan kepada Pemerintah Hindia Belanda untuk mendapatkan badan hukum atas berdirinya Muhammadiyah. (2) Permohonan itu baru dikabulkan pada 1914, dengan Surat Ketetapan Pemerintah No. 81 tanggal 22 Agustus 1914. (3) Namun, izin itu hanya berlaku untuk daerah Yogyakarta dan organisasi ini hanya boleh bergerak di daerah Yogyakarta. (4) Meski demikian, akhirnya Muhammadiyah tersebar ke seluruh Indonesia walau awalnya namanya berbeda-beda, misalnya Nurul Islam, Al-Munir, dan lain-lain.

(1) Gagasan pembaharuan Muhammadiyah disebarluaskan oleh Kyai Haji Ahmad Dahlan dengan mengadakan ceramah ke berbagai kota, disamping melalui teman-teman pedagang yang dimilikinya. (3) Gagasan ini ternyata mendapatkan sambutan yang besar dari masyarakat di berbagai kota di Indonesia. (4) Ulama-ulama dari berbagai daerah lain berdatangan kepadanya untuk menyatakan dukungan terhadap Muhammadiyah. (4) Muhammadiyah makin lama makin berkembang hampir di seluruh Indonesia. (5) Oleh karena itu, pada 7 Mei 1921 Kyai Haji Ahmad Dahlan mengajukan permohonan kepada pemerintah Hindia Belanda untuk mendirikan cabang-cabang Muhammadiyah di seluruh

Indonesia. (6) Permohonan ini dikabulkan oleh pemerintah Hindia Belanda pada 2 September 1921.

(1) Semasa hidupnya, Kyai Haji Ahmad Dahlan adalah orang yang terbuka terhadap keberagaman. (2) Beliau bersahabat dan sempat berdialog dengan tokoh agama lain seperti Pastur van Lith pada 1914-1918. (3) Van Lith adalah pastur pertama yang diajak dialog oleh beliau. (4) Pastur van Lith di Muntilan merupakan tokoh di kalangan keagamaan Katolik. (5) Pada saat itu Kyai Dahlan tidak ragu-ragu masuk gereja dengan pakaian hajinya.

(1) Di bidang pendidikan, Kyai Haji Ahmad Dahlan mengubah sistem pendidikan pesantren zaman itu yang menurutnya tidak jelas jenjangnya dan tidak efektif metodenya lantaran mengutamakan menghafal dan tidak mau mempelajari ilmu pengetahuan umum. (2) Oleh karena itu, Kyai Haji Ahmad Dahlan mendirikan sekolah-sekolah agama dengan memberikan pelajaran pengetahuan umum serta bahasa Belanda. (3) Bahkan ada juga Sekolah Muhammadiyah seperti H.I.S. met de Qur'an. (4) Sebaliknya, beliau pun memasukkan pelajaran agama pada sekolah-sekolah umum. (5) Kyai Haji Ahmad Dahlan terus mengembangkan dan membangun sekolah-sekolah.

(1) Kyai Haji Ahmad Dahlan tidak hanya peduli pada hal-hal keagamaan dan pendidikan. (2) Beliau juga peduli pada masalah-masalah sosial. (3) Kepedulian beliau tersebut dilakukan dengan mendirikan berbagai fasilitas yang dibutuhkan masyarakat. (4) Sehingga semasa hidupnya, beliau telah banyak mendirikan sekolah, masjid, langgar, rumah sakit, poliklinik, dan rumah yatim piatu.

(1) Kegiatan dakwah pun tidak ketinggalan. (2) Kyai Haji Ahmad Dahlan semakin meningkatkan dakwah dengan ajaran pembaruannya. (3) Di antara ajaran utamanya yang terkenal, beliau mengajarkan bahwa semua ibadah diharamkan kecuali yang ada perintahnya dari Muhammad SAW. (4) Beliau juga mengajarkan larangan ziarah kubur, penyembahan dan perlakuan yang berlebihan kepada pusaka-pusaka keraton seperti keris, kereta kuda, dan tombak. (5) Beberapa pemurnian agama lain yang dilakukan Kyai Haji Ahmad Dahlan diantaranya adalah:

1. membenarkan arah kiblat,
2. menghapuskan tradisi selamatan untuk kehamilan, kelahiran, dan mengirimkan tahlil kepada orang yang meninggal,
3. mengajarkan bahwa meminta keselamatan dan kesuksesan kepada kuburan wali atau orang suci adalah haram,
4. menghapuskan tradisi berziarah kubur pada hari yang ditentukan setiap bulan Syaban atau bulan ruwah yang berarti "roh",
5. mengajarkan untuk tidak bersyalawat dengan cara dinyayakan,
6. menghapuskan tradisi mengelilingi benteng keraton untuk mendapatkan malam *lailatul qadar*,
7. menghapus kepercayaan kepada jimat-jimat.

(1) Disamping aktif dalam menggulirkan gagasannya tentang gerakan dakwah Muhammadiyah, Kyai Haji Ahmad Dahlan juga dikenal sebagai seorang wirausahawan yang cukup berhasil dengan berdagang batik. (2) Saat itu berdagang batik merupakan profesi wiraswasta yang cukup menggejala di masyarakat. (3) Dengan usahanya itulah beliau menghidupi keluarga dan membiayai organisasi yang didirikannya.

(1) Kyai Haji Ahmad Dahlan tidak sama seperti ulama pada umumnya yang hanya peduli pada masalah keagamaan. (2) Beliau juga adalah ulama Islam Indonesia pertama atau mungkin satu-satunya ulama Islam Indonesia yang melakukan perbaikan pendidikan dan kehidupan umat. (3) Beliau tidak melakukannya dengan cara mendirikan pondok pesantren seperti ulama pada umumnya. (4) Bahkan, sepanjang hidupnya, konon beliau belum pernah menulis kitab atau buku agama.

(1) Atas jasa-jasa Kyai Haji Ahmad Dahlan dalam membangkitkan kesadaran bangsa Indonesia melalui pembaharuan Islam dan pendidikan, maka Pemerintah Republik Indonesia menetapkan beliau sebagai Pahlawan Nasional dengan surat Keputusan Presiden no. 657 tahun 1961. (2) Dasar-dasar penetapan itu ialah sebagai berikut:

1. Kyai Haji Ahmad Dahlan telah memelopori kebangkitan ummat Islam untuk menyadari nasibnya sebagai bangsa terjajah yang masih harus belajar dan berbuat;
2. Dengan organisasi Muhammadiyah yang didirikannya, Kyai Haji Ahmad Dahlan telah banyak memberikan ajaran Islam yang murni kepada bangsanya, ajaran yang menuntut kemajuan, kecerdasan, dan beramal bagi masyarakat dan umat, dengan dasar iman dan Islam;
3. Dengan organisasinya, Muhammadiyah telah memelopori amal usaha sosial dan pendidikan yang amat diperlukan bagi kebangkitan dan kemajuan bangsa, dengan jiwa ajaran Islam; dan
4. Dengan organisasinya, Muhammadiyah bagian wanita (Aisyiyah) telah memelopori kebangkitan wanita Indonesia untuk mengejar pendidikan dan berfungsi sosial, setingkat dengan kaum pria.

Sumber Referensi:

- Asrofie, M. Yusron. 1983. *Kyai Haji Ahmad Dahlan Pemikiran dan Kepemimpinannya*. Yogyakarta: Yogyakarta Offset.
- Mulkhan, Abdul Munir. 2010. *Jejak Pembaruan Sosial dan Kemanusiaan Kiai Ahmad Dahlan*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Anonim. 2008. "Biografi Kyai Haji Ahmad Dahlan". Diunduh dari www.wikipedia.com pada Juni 2012.

“PESERTA DIDIK MEMASUKI TAHAP MERESPON”

1. **Pramembaca**
 - a. Membangkitkan pengetahuan awal siswa (*background knowledge*)
 - b. Memberikan penjelasan jika siswa belum memiliki pengetahuan awal
 - c. Memprediksi isi bacaan
 - d. Membangkitkan minat siswa untuk membaca (*setting purpose*)
2. **Membaca** (secara cermat dan teliti)
3. **Merespon**
 - a. Memberikan tanggapan melalui kegiatan menulis (*writting in logs reading*) tentang keistimewaan tokoh
 - b. Melakukan diskusi/*participation in discussion* (dalam hal ini simulasi)
4. **Eksplorasi**
 - a. Membaca kembali bagian teks tertentu (*rereading selection*)
 - b. Menjawab pertanyaan
5. **Aplikasi**
 - a. Merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan lain (dalam hal ini menulis cerpen)

Sebelum melanjutkan permainan, tuliskan olehmu keistimewaan K.H. Ahmad Dahlan dari teks biografi yang telah kamu baca. Jangan lupa memeberi alasan, misalnya beliau adalah orang yang sabar karena ia tetap tabah ketika dituduh kyai palsu. Tulislah keistimewaan beliau sebanyak yang kamu pahami!

Karakter 1: (Simulasi Berdiskusi)

- | | |
|------------------|--|
| Nia | : Halo Kesatria Membaca! |
| Dodo | : Apa kabar Kestria Membaca? |
| Ani | : Hai, Kawan! |
| Kesatria Membaca | : Halo semua! Syukur, kabarku baik-baik saja.
Ayo kita berdiskusi tentang biografi Ahmad Dahlan yang telah kita baca! |
| Nia | : Ayo! |
| Dodo | : Ayo! |
| Ani | : Ayo! |
| Nia | : Menurutku K.H. Ahmad Dahlan itu luar biasa.
Selain pintar berorganisasi, berdakwah, beliau juga ...
Beliau juga pintar apa ya? |
| Kesatria Membaca | : Menurutku dia juga pintar ...
pilihan jawaban:
A. berwirausaha batik
B. berwirausaha buku
C. menulis buku agama
D. menulis buku dakwah |
| Ani | : Hal yang aku kagumi adalah gagasan-gagasannya dalam dakwah Islam. |

- Ina : Betul, beliau mengajak umat Islam di Indonesia untuk belajar Islam secara murni.
- Dodo : Dahulu ajaran Islam bercampur dengan kebudayaan...
Kebudayaan apa ya?
- Kesatria Membaca : Kebudayaan ...
pilihan jawaban:
A. Kebudayaan Kerajaan
B. Hindu-Budha
C. Barat-Belanda
D. penjajahan Jepang
- Ina : Islam dulu tercampur dengan kebudayaan Hindu-Budha.
Dodo : Ahmad Dahlan hebat. Beliau mendirikan Organisasi Islam yang sekarang menjadi Organisasi Islam terbesar di Indonesia.
- Ani : Apakah beliau mendirikan Muhammadiyah sebagai organisasi politik?
pilihan jawaban:
A. Iya
B. tidak
- Ani : Kalau begitu, Muhammadiyah didirikan sebagai organisasi yang bergerak di bidang apa?
- Kesatria membaca : Muhammadiyah adalah organisasi yang bergerak di bidang ...
pilihan jawaban:
A. Perdamaian Umat
B. kesejahteraan negara
C. kebersihan dan kesehatan
D. sosial dan pendidikan
- Ani : Beliau adalah orang yang tabah. Banyak yang menuduh beliau kiayi palsu atau kiai kafir. Kenapa demikian?
- Kesatria Membaca : Itu karena beliau
pilihan jawaban:
A. mengajarkan agama baru
B. bergaul dengan Belanda
C. menciptakan aturan Islam
D. membuat buku dakwah
- Nia : Selain mendirikan Muhammadiyah, kepedulian beliau terhadap kaum perempuan juga tercermin lewat upaya beliau mendirikan Organisasi Wanita.
- Kesatria Membaca : Organisasi tersebut dapat dikatakan sebagai Muhammadiyah bagian wanita".

- Dodo : Betul sekali. Tapi saya lupa. Apa nama organisasi wanita tersebut?
pilihan jawaban:
A. Nurul Iman
B. Aisiyah
C. Al-Munir
D. Nurul Islam
- Ani : Beliau berani menyatakan segala yang dilarang agama itu tidak boleh dilakukan, walaupun itu telah menjadi kebudayaan yang sulit dihilangkan.
- Nia : Betul sekali. Meski telah menjadi kebiasaan leluhur, beliau berani menyatakan yang haram itu haram, sesuai dengan Alquran dan Hadist.
- Dodo : Aku setuju. Salah satu hal yang dilarang itu misalnya apa?
- Kesatria Membaca : Misalnya
pilihan jawaban:
A. mengaji di siang hari
B. belajar di sekolah Belanda
C. menyembah pusaka
D. bergaul dengan Belanda
- Dodo : Beliau melarang penyembahan dan perlakuan khusus kepada pusaka seperti keris karena bagian dari Animisme.
- Kesatria Membaca : Terima kasih telah memberikan komentar dan berdiskusi denganku. Aku menjadi lebih dapat memahami biografi Ahmad Dahlan.
- Dodo : Oh iya, aku menemukan kartu anggota perpustakaan milik Kesatria Membaca. Kartu ini terjatuh di sekitar sini. Kita tidak dapat masuk ke dalam perpustakaan jika tidak membawa ini, bukan?
- Kesatria Membaca : Terima kasih, Teman!

“ANDA MEMASUKI TAHAP EKSPLORASI”

1. **Pramembaca**
 - a. Membangkitkan pengetahuan awal siswa (*background knowledge*)
 - b. Memberikan penjelasan jika siswa belum memiliki pengetahuan awal
 - c. Memprediksi isi bacaan
 - d. Membangkitkan minat siswa untuk membaca (*setting purpose*)
2. **Membaca (secara cermat dan teliti)**
3. **Merespon**
 - a. Memberikan tanggapan melalui kegiatan menulis (*writting in logs reading*) tentang keistimewaan tokoh
 - b. Melakukan diskusi/*participation in discussion* (dalam hal ini simulasi)
4. **Eksplorasi**
 - a. Membaca kembali bagian teks tertentu (*rereading selection*)
 - b. Menjawab pertanyaan
5. **Aplikasi**

Merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan lain (dalam hal ini menulis cerpen)

Pertanyaan 1:

(Rereading selection dan menjawab pertanyaan)

(1) Muhammad Darwisy sudah menunjukkan beberapa kelebihan pada masa kanak-kanak. (2) Pada usia delapan tahun, Muhammad Darwisy sudah fasih dan tamat membaca Al-Quran. (3) Beliau mempunyai banyak akal. (4) Orang-orang menyebutnya *Dregil*, anak yang ulet dan pandai memanfaatkan sesuatu. (5) Beliau juga mendapat julukan *wasis* yang artinya “pandai”. (6) Beliau mempunyai pemikiran yang cerdas. (7) Dalam mengaji, beliau cepat berkembang, senang memerhatikan kata demi kata dan rajin mencatat. (8) Apa yang belum dimengerti, beliau tanyakan.

(1) Dalam pergaulan dengan anak-anak yang lain, Muhammad Darwisy disukai dan dituruti karena temannya merasa kalah pandai dan kalah ilmu. (2) Beliau terhitung anak yang rajin, jujur serta suka menolong. (3) Disamping itu, dia mempunyai kepandaian membuat barang-barang kerajinan tangan dan permainan. (4) Permainan yang disukai adalah layang-layang dan gangsingan.

Keistimewaan Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan paragraf 4 dan 5 adalah

....

- A. cerdas dan kreatif
- B. senang mengalah
- C. hemat dan berwibawa
- D. kuat dan gagah

Penjelasan Jawaban:

Kyai Haji Ahmad Dahlan cepat menguasai cara membaca alquran dan banyak akal. Beliau adalah orang yang cerdas. Hal tersebut diantaranya dikarenakan beliau rajin mencatat dan bertanya. Selain itu, beliau kreatif karena dapat

memanfaatkan sesuatu dan membuat barang-barang kerajinan tangan dan permainan. Jawabannya adalah A.

Pertanyaan 2:

Pernyataan di bawah ini yang *tidak benar* adalah ...

- A. K. H. Ahmad Dahlan merupakan orang yang teguh pada pendirian untuk menyampaikan kebenaran walaupun akan dibunuh.
- B. K. H. Ahmad Dahlan adalah Kiai yang peduli terhadap pendidikan di Indonesia.
- C. K. H. Ahmad Dahlan merupakan seorang wirausahawan batik yang sukses.
- D. K. H. Ahmad Dahlan sangat menganjurkan umat Islam untuk berziarah kubur.

penjelasan jawaban:

A benar karena beliau tetap mendirikan Muhammadiyah dan menyampaikan ajarannya walaupun akan dibunuh.

B benar karena beliau mendirikan banyak sekolah dan mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan selain ilmu agama.

C benar karena selain seorang Kiai, beliau juga terkenal sebagai seorang pengusaha batik.

D salah karena beliau justru melarang umat Islam untuk berziarah kubur.

Pertanyaan 3:

(1) Muhammad Darwisy sudah menunjukkan beberapa kelebihan pada masa kanak-kanak. (2) Pada usia delapan tahun, Muhammad Darwisy sudah fasih dan tamat membaca Al-Quran. (3) Beliau mempunyai banyak akal. (4) Orang-orang menyebutnya *Dregil*, anak yang ulet dan pandai memanfaatkan sesuatu. (5) Beliau juga mendapat julukan *wasis* yang artinya “pandai”. (6) Beliau mempunyai pemikiran yang cerdas. (7) Dalam mengaji, beliau cepat berkembang, senang memerhatikan kata demi kata dan rajin mencatat. (8) Apa yang belum dimengerti, beliau tanyakan.

Sebagai siswa, kita dapat meneladani Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan isi paragraph keempat dengan cara

- A. rajin membantu meringankan tugas orang tua di rumah
- B. berbakti kepada guru yang mengajari kita di sekolah
- C. rajin mencatat, memerhatikan, dan bertanya kepada guru
- D. harus menunjukan kelebihan kita kepada teman agar dipuji

Penjelasan Jawaban:

Hal yang dapat kita teladani dari Kyai Haji Ahmad Dahlan dapat kita temukan pada kalimat ke-6 hingga ke-8. Beliau orang yang senang memerhatikan guru saat mengajar, beliau juga mencatat apa yang gurunya sampaikan. Jika belum

mengerti, beliau tidak malu bertanya. Jika kita dapat meniru beliau, niscaya kita menjadi siswa yang luar biasa pandai.

Pertanyaan 4:

(1) Di bidang pendidikan, Kyai Haji Ahmad Dahlan mengubah sistem pendidikan pesantren zaman itu yang menurutnya tidak jelas jenjangnya dan tidak efektif metodenya lantaran mengutamakan menghafal dan tidak mau mempelajari ilmu pengetahuan umum. (2) Oleh karena itu, Kiai Haji Ahmad Dahlan mendirikan sekolah-sekolah agama dengan memberikan pelajaran pengetahuan umum serta bahasa Belanda. (3) Bahkan ada juga Sekolah Muhammadiyah seperti H.I.S. met de Qur'an. (4) Sebaliknya, beliau pun memasukkan pelajaran agama pada sekolah-sekolah umum. (5) Kyai Haji Ahmad Dahlan terus mengembangkan dan membangun sekolah-sekolah.

Sifat K. H. Ahmad Dahlan yang tercermin lewat paragraf ke-17 adalah

- A. mau membangun fasilitas umum demi kesejahteraan anak yatim
- B. melakukan dakwah kepada anak sedini mungkin agar anak memahami Islam secara benar.
- C. mampu membedakan mata pelajaran yang penting dan yang kurang penting
- D. peduli terhadap pentingnya pendidikan dan pentingnya mempelajari berbagai ilmu pengetahuan

penjelasan jawaban:

Kyai Haji Ahmad Dahlan sangat peduli terhadap pendidikan. Beliau hendak memperbaiki sistem pendidikan yang mengandalkan hafalan dan tidak mau mempelajari ilmu pengetahuan umum (kalimat 1). Beliau sangat peduli terhadap pendidikan dan menganggap semua ilmu pengetahuan itu penting. Maka dari itu, beliau mengajarkan pengetahuan umum, bahasa Belanda (kalimat 2), dan agama Islam (kalimat 3). Dengan demikian, beliau peduli terhadap pentingnya pendidikan dan pentingnya berbagai ilmu pengetahuan. Jawabannya adalah D.

Pertanyaan 5:

(1) Muhammad Darwisy pada awalnya belajar mengaji pada ayahnya, Kyai Haji Abu Bakar di rumah sendiri. (2) Setelah agak dewasa, Muhammad Darwisy mulai belajar ilmu fiqh kepada kyai haji Muhamad Saleh dan menuntut ilmu nahwu kepada Kyai Haji Muhsin, kedua guru tersebut adalah kakak ipar beliau. (3) Guru-guru beliau yang lain adalah Kyai Haji Abdul Hamid dari Lempuyangan dan Kyai Haji Muhammad Nur. (4) Di samping itu, beliau belajar ilmu-ilmu lain, tetapi tidak ada keterangan kapan beliau belajar ilmu-ilmu tersebut. (5) Beliau belajar ilmu falak kepada Kyai Raden Haji Dahlan, putera Kyai Termas. (6) Dalam ilmu hadits, beliau belajar kepada Kyai Mahfud dan syaikh Amien dan Sayyid Bakri Satock. (7) Dia juga belajar ilmu bisa, racun binatang, kepada Syaikh Hasa.

Hal yang dapat kita teladani dari Muhammad Darwisy atau Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan paragraf keenam adalah

- A. mencari banyak kenalan orang cerdas untuk dijadikan teman
- B. rajin belajar dan mempelajari berbagai ilmu pengetahuan
- C. harus dapat mengajari orang lain berbagai ilmu pengetahuan
- D. tidak sombong setelah menjadi orang pintar dan sukses

Penjelasan Jawaban:

Pada paragraf tersebut dijelaskan bahwa Kyai Haji Ahmad Dahlan mempelajari banyak sekali bidang ilmu. Dengan kata lain, beliau adalah orang yang rajin belajar, tidak hanya belajar hal-hal keagamaan, beliau juga belajar ilmu pengetahuan umum seperti ilmu bisa (racun binatang) dan falak (sama seperti astronomi). Dengan demikian, jawabannya adalah B.

Pertanyaan 6:

(1) Semasa hidupnya, Kyai Haji Ahmad Dahlan adalah orang yang terbuka terhadap keberagaman. (2) Beliau bersahabat dan sempat berdialog dengan tokoh agama lain seperti Pastur van Lith pada 1914-1918. (3) Van Lith adalah pastur pertama yang diajak dialog oleh beliau. (4) Pastur van Lith di Muntilan merupakan tokoh di kalangan keagamaan Katolik. (5) Pada saat itu Kyai Dahlan tidak ragu-ragu masuk gereja dengan pakaian hajinya.

Hal yang dapat diteladani dari Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan paragraf 16 yang telah dibaca adalah

- A. berani memperjuangkan kebenaran agamanya
- B. bertoleransi dan menghargai perbedaan agama
- C. beribadah menurut kepercayaan kawan kita
- D. mengamati cara beribadah agama yang lain

penjelasan jawaban:

Paragraf tersebut menyatakan bahwa Kyai Haji Ahmad Dahlan bersahabat dan mau berdiskusi dengan seorang Pastur (pemuka agama nonislam). Bahkan, beliau mau masuk ke dalam tempat beribadah temannya tersebut walaupun beliau seorang muslim (tetapi tidak untuk ikut sembahyang). Itulah bukti toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan agama oleh seorang Kyai Haji Ahmad Dahlan. Jawaban yang benar adalah B.

Pertanyaan 7:

(1) Dalam perjalanan pembaruan yang dilakukan Kyai Haji Ahmad Dahlan, berbagai fitnah, tuduhan dan hasutan pun datang bertubi-tubi kepadanya. (2) Beliau dituduh hendak mendirikan agama baru yang menyalahi agama Islam. (3) Ada yang menuduhnya kyai palsu dan kiayi kafir, karena sudah meniru-niru bangsa Belanda yang non-Islam, bergaul dengan tokoh-tokoh Budi Utomo yang kebanyakan dari golongan priyayi. (4) Apalagi saat itu, Kyai Haji Ahmad Dahlan sempat mengajar agama Islam di sekolah

OSVIA Magelang yang merupakan sekolah khusus Belanda untuk anak-anak priyayi. (5) Selain itu, ada pula orang yang hendak membunuh beliau. (6) Namun, beliau berteguh hati untuk melanjutkan cita-cita dan perjuangan pembaruan Islam di tanah air.

Hal yang dapat diteladai dari Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan paragraf 12 yang telah dibaca adalah

- A. harus mengajar orang belanda agar dipercaya
- B. bertoleransi dengan orang yang berbeda agama
- C. berani mati dalam memperjuangkan kebenaran
- D. harus tetap mengajar walau akan dibunuh

penjelasan jawaban:

Walaupun ada yang hendak membunuhnya (kalimat 6), beliau tetap berteguh hati demi cita-citanya memperjuangkan pembaruan ajaran Islam di Indonesia sesuai Alquran dan Hadist (kalimat 7). Berarti beliau rela mati demi cita-citanya tersebut. Jawabannya adalah C.

Pertanyaan 8:

(1) Selain mendirikan Muhammadiyah, Kyai Haji Ahmad Dahlan mendirikan Sekolah Rakyat yang bernama Madrasah Ibtidaiyyah Diniyyah Islamiyyah. (2) Pada saat itu, anak-anak santri di Kauman masih asing dengan belajar di sekolah karena terbiasa belajar di pondok pesantren. (3) Kyai Haji Ahmad Dahlan menggunakan ruang tamunya yang berukuran sekitar 6x2 meter² sebagai sekolah tersebut. (4) Sekolah yang didirikan beliau menggunakan kursi panjang, meja, dan papan tulis. (5) Awalnya, siswa Kyai Haji Ahmad Dahlan hanya berjumlah 9 orang. (6) Dalam setengah tahun, murid beliau bertambah menjadi 20 orang. (7) Beliau juga mendapat bantuan guru umum dari Budi Utomo.

Hal yang diajarkan oleh Kyai Haji Ahmad Dahlan dalam isi paragraph 11 adalah

- A. menjaga wibawa agar tetap dihormati
- B. membantu dan berkorban untuk orang lain
- C. mementingkan keluarga di atas segalanya
- D. bersabar dalam menghadapi cobaan

Penjelasan Jawaban:

Kyai Haji Ahmad Dahlan membantu orang lain dengan mendirikan sekolah. Selain itu, beliau berkorban dengan mengikhlaskan ruang tamunya menjadi ruang sekolah tersebut. Beliau membantu dan berkorban untuk orang lain. Jawabannya adalah B.

Pertanyaan 9:

Kegiatan dakwah pun tidak ketinggalan. Beliau semakin meningkatkan dakwah dengan ajaran pembaruannya. Di antara ajaran utamanya yang terkenal, beliau mengajarkan bahwa semua ibadah diharamkan kecuali yang ada perintahnya dari Muhammad SAW.. Beliau juga mengajarkan larangan ziarah kubur, penyembahan dan perlakuan yang berlebihan kepada pusaka-pusaka keraton seperti keris, kereta kuda, dan tombak. Di

samping itu, beliau juga memurnikan agama Islam dari ajaran agama lain, animisme, dinamisme, dan kejawen.

Hal yang dapat dijadikan teladan dari K. H. Ahmad Dahlan berdasarkan paragraf 12 adalah ...

- A. membuat aturan yang baik untuk kebahagiaan semua pihak
- B. jangan menyembah keris dan pusaka lainnya kecuali orang keraton
- C. memberitahu kawan hal-hal yang tidak baik untuk dilakukan walaupun itu sulit
- D. kita seharusnya menerima masukan dari teman walaupun itu sangat sulit

penjelasan jawaban:

Walaupun sudah menjadi kebiasaan umat Islam di Indonesia, K. H. Ahmad Dahlan berani mengatakan bahwa berziarah, memperlakukan pusaka secara berlebihan adalah haram. Itu adalah hal yang sulit dilakukan. Sebagai seorang pelajar, kita dapat mencotoh perilaku tersebut. Kita dapat memberitahu kawan kita hal-hal yang baik dilakukan walaupun itu sulit. Jawabannya adalah D.

Pertanyaan 10:

pernyataan di bawah ini yang benar adalah ...

- A. K. H. Ahmad Dahlan mendirikan banyak pondok pesantren karena beliau seorang Kiai.
- B. K. H. Ahmad Dahlan ingin mempertahankan cara beribadah umat Islam yang telah menjadi tradisi.
- C. K. H. Ahmad Dahlan adalah salah satu pahlawan nasional Negara Republik Indonesia.
- D. K. H. Ahmad Dahlan adalah orang yang menciptakan agama baru bernama Muhammadiyah.

penjelasan jawaban:

A salah karena K. H. Ahmad Dahlan tidak mendirikan pesantren, melainkan sekolah (paragraf 15 kalimat 2)'

B salah karena justru Ahmad Dahlan ingin mengubah tradisi tersebut agar sesuai dengan tuntunan Alquran dan Hadist (paragraf 6).

C benar karena beliau diangkat menjadi pahlawan nasional karena kepedulian beliau terhadap pendidikan (paragraf 17).

D salah karena beliau bukan menciptakan agama baru, tetapi ajaran Islam yang bersifat pembaruan (sudah jelas).

Pertanyaan 11:

(1) Karena semua pembaruan yang diajarkan oleh Kyai Haji Ahmad Dahlan itu agak menyimpang dari tradisi saat itu, segala gerak dan langkah yang dilakukan beliau

dipandang aneh. (2) Sang Kiai sering diteror seperti diancam bunuh. Selain itu, rumahnya dilempar batu dan kotoran binatang. (3) Bahkan, surau (tempat ibadah) yang didirikannya dirobohkan karena kiblatnya mengarah ke barat laut, berbeda dengan pendapat ulama lainnya yang menyatakan kiblat mengarah ke barat. (4) Tentu pemikiran Kyai Haji Ahmad Dahlan berdasarkan ilmu falak yang dipelajarinya dan beliau tahu bahwa sebelah barat Indonesia bukanlah Makkah, melainkan Afrika Selatan.

Hal yang dibicarakan dalam paragraf ke-13 adalah

- A. kebahagiaan K. H. Ahmad Dahlan dalam menyebarkan ajaran pembaruan Islam
- B. cara K. H. Ahmad Dahlan dalam menyebarkan ajaran pembaruan Islam.
- C. kesengsaraan Masyarakat sebelum mengenal K. H. Ahmad Dahlan
- D. perlakuan tidak menyenangkan yang didapat Ahmad Dahlan ketika menyebarkan ajarannya

penjelasan jawaban:

Jawaban yang tepat adalah D, yaitu “perlakuan tidak menyenangkan yang didapat Ahmad Dahlan ketika menyebarkan ajarannya”. Hal tersebut dapat dilihat dari kalimat pertama hingga ketiga. Sang Kiai sering dianggap aneh, diteror, dan rumahnya dilempari batu serta kotoran binatang. Itulah perlakuan tidak menyenangkan yang beliau dapatkan ketika menyebarkan ajarannya.

Pertanyaan 12:

(1) Atas jasa-jasa Kyai Haji Ahmad Dahlan dalam membangkitkan kesadaran bangsa Indonesia melalui pembaharuan Islam dan pendidikan, maka Pemerintah Republik Indonesia menetapkan beliau sebagai Pahlawan Nasional dengan surat Keputusan Presiden no. 657 tahun 1961. (2) Dasar-dasar penetapan itu ialah sebagai berikut:

1. Kyai Haji Ahmad Dahlan telah mempelopori kebangkitan ummat Islam untuk menyadari nasibnya sebagai bangsa terjajah yang masih harus belajar dan berbuat;
2. Dengan organisasi Muhammadiyah yang didirikannya, Kyai Haji Ahmad Dahlan telah banyak memberikan ajaran Islam yang murni kepada bangsanya, ajaran yang menuntut kemajuan, kecerdasan, dan beramal bagi masyarakat dan umat, dengan dasar iman dan Islam;
3. Dengan organisasinya, Muhammadiyah telah mempelopori amal usaha sosial dan pendidikan yang amat diperlukan bagi kebangkitan dan kemajuan bangsa, dengan jiwa ajaran Islam; dan
4. Dengan organisasinya, Muhammadiyah bagian wanita (Aisyiyah) telah mempelopori kebangkitan wanita Indonesia untuk mengejar pendidikan dan berfungsi sosial, setingkat dengan kaum pria.

Gagasan pokok paragraf ke-22 adalah

- A. jasa-jasa K. H. Ahmad Dahlan pada Negara Republik Indonesia
- B. penetapan K. H. Ahmad dahlan sebagai pahlawan nasional
- C. program kerja yang telah dilaksanakan Muhammadiyah
- D. alasan K. H. Ahmad Dahlan mengajukan diri sebagai pahlawan

penjelasan jawaban:

Jawaban yang paling tepat adalah B, yaitu penetapan K. H. Ahmad Dahlan sebagai pahlawan nasional. Hal tersebut dapat dilihat dari kalimat pertama yang menyatakan bahwa pemerintah Indonesia menetapkan beliau sebagai pahlawan nasional. Sementara itu, kalimat kedua merupakan dasar-dasar penetapan tersebut.

Pertanyaan 13:

(1) Kyai Haji Ahmad Dahlan tidak hanya peduli pada hal-hal keagamaan dan pendidikan. (2) Beliau juga peduli pada masalah-masalah sosial. (3) Kepedulian beliau tersebut dilakukan dengan mendirikan berbagai fasilitas yang dibutuhkan masyarakat. (4) Sehingga semasa hidupnya, beliau telah banyak mendirikan sekolah, masjid, langgar, rumah sakit, poliklinik, dan rumah yatim piatu.

Sebagai siswa, kita dapat meneladani sifat Ahmad Dahlan dalam paragraf 18 dengan cara, misal

- A. memikirkan urusan orang lain yang sedang dalam keadaan sulit
- B. memberikan sumbangan dan bantuan kepada orang yang membutuhkan
- C. tidak melaporkan siswa yang mencontek kepada guru karena kasihan
- D. berusaha menjauhi teman yang nakal agar tidak nakal juga

penjelasan jawaban:

Paragraf tersebut menjelaskan kepedulian K.H. Ahmad Dahlan terhadap orang lain. Kita dapat meneladani sikap tersebut dengan cara misalnya ikut memberikan bantuan dan sumbangan kepada orang yang membutuhkan. Itu adalah salah satu tanda kepedulian sosial kita. Jawabannya B.

Pertanyaan 14:

(1) Silsilah Muhammad Darwisy menurut Yunus Salam adalah Muhammad Darwisy bin Kyai Haji Abu Bakar bin Kyai Ilyas bin Demang Jurang Juru Kapindo bin Demang Jurang Juru Sapisan bin Maulana Sulaiman (Ki Ageng Gibrig) bin Maulana Fadlullah bin Maulana 'Aiunul Yakin bin Maulana Ishak bin Maulana Malik Ibrahim. (2) Maulana Malik Ibrahim sendiri adalah salah satu walisanga, yaitu penyebar agama Islam di tanah Jawa. (3) Dengan kata lain, Muhammad Darwisy adalah salah satu keturunan walisanga.

Pernyataan yang sesuai dengan paragraf ke-3 adalah ...

- A. Kyai Haji Ahmad Dahlan adalah anak lelaki satu-satunya di keluarganya
- B. Kyai Haji Ahmad Dahlan merupakan keturunan salah satu pejabat di Jawa
- C. Kyai Haji Ahmad Dahlan memiliki adik bungsu laki-laki
- D. Dahlan merupakan anak dari Muhammad Darwisy

“PESERTA DIDIK MEMASUKI TAHAP PENERAPAN”

1. **Pramembaca**
 - a. Membangkitkan pengetahuan awal siswa (*background knowledge*)
 - b. Memberikan penjelasan jika siswa belum memiliki pengetahuan awal
 - c. Memprediksi isi bacaan
 - d. Membangkitkan minat siswa untuk membaca (*setting purpose*)
2. Membaca (secara cermat dan teliti)
3. Merespon
 - a. Memberikan tanggapan melalui kegiatan menulis (*writting in logs reading*) tentang keistimewaan tokoh
 - b. Melakukan diskusi/*participation in discussion* (dalam hal ini simulasi)
4. Eksplorasi
 - a. Membaca kembali bagian teks tertentu (*rereading selection*)
 - b. Menjawab pertanyaan
5. Aplikasi

Merefleksikan pemahaman membaca melalui keterampilan lain (dalam hal ini menulis cerpen)

(Tugas peserta didik di rumah adalah membuat sebuah cerita pendek yang terinspirasi dari tokoh Kyai Haji Ahmad Dahlan.)

TAMAT

Lampiran 2: Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap ke-1

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan
Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Materi Pokok :
1. Membaca Intensif
2. Biografi
3. Menemukan keistimewaan tokoh dari teks biografi
4. Menemukan hal yang dapat diteladani
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Wildan Mishbahuddin
Ahli Media : Deni Hardianto, M.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia yang saya kembangkan. Saya berharap Bapak bersedia untuk memberikan respon sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak selaku ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.
Keterangan:
1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
4: baik/tepat/jelas
5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kesalahan tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mencukupi, Bapak boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks			✓			
2.	Ketepatan penyusunan latar tempat permainan			✓			
3.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓				
4.	Ketepatan pemilihan musik			✓			
5.	Ketepatan pemilihan efek suara			✓			
6.	Kemenarikan animasi			✓			
7.	Kejelasan animasi			✓			
8.	Ukuran video permainan			✓			
9.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓		
10.	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓			
11.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓			
12.	Kejelasan gambar			✓			
13.	Ketepatan ukuran gambar			✓			
14.	Tampilan layar				✓		
15.	Cover CD			✓			

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
16.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media			✓			
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓			
18.	Kejelasan alur permainan			✓			
19.	Kemenarikan alur permainan			✓			
20.	Tingkat kesulitan permainan			✓			
21.	Kemudahan penggunaan tombol (keyboard)				✓		
22.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa			✓			
23.	Efisiensi teks				✓		

C. Kesalahan Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan aspek pemrograman, Bapak dapat menuliskan nama latar tempat permainan (misal: perpustakaan lantai 1) pada kolom 2.
2. Kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan penggunaan gambar, teks, susunan kalimat, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

D. Komentar dan Saran Umum

- Token dalam Canna sebaiknya diganti.
- konsep Show diganti dengan konsep pameran
- Atur permainan dan perantara yang kotornya
- batu santet berlub besar sebaiknya diganti

E. Kesimpulan

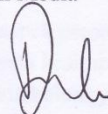
Program ini dinyatakan:

1. layak untuk digunakan/ujicoba lapangan tanpa revisi
2. layak untuk digunakan/ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

(Mohon untuk melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak)

Yogyakarta, ... 16 September 2012

Ahli Media



Deni Hardianto, M.Pd.
NIP 19810605 200501 1 003

Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap ke-2

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan
Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Materi Pokok :

1. Membaca Intensif
2. Biografi
3. Menemukan keistimewaan tokoh dari teks biografi
4. Menemukan hal yang dapat diteladani

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII

Peneliti : Wildan Mishbahuddin

Ahli Media : Deni Hardianto, M.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia yang saya kembangkan. Saya berharap Bapak bersedia untuk memberikan respon sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak selaku ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
- 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
- 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
- 4: baik/tepat/jelas
- 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kesalahan tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mencukupi, Bapak boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks				✓		
2.	Ketepatan penyusunan latar tempat permainan				✓		
3.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓		
4.	Ketepatan pemilihan musik				✓		
5.	Ketepatan pemilihan efek suara				✓		
6.	Kemenarikan animasi				✓		
7.	Kejelasan animasi				✓		
8.	Ukuran video permainan				✓		
9.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓		
10.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓		
11.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf					✓	
12.	Kejelasan gambar				✓		
13.	Ketepatan ukuran gambar				✓		
14.	Tampilan layar				✓		
15.	Cover CD				✓		

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
16.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media				✓		
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
18.	Kejelasan alur permainan				✓		
19.	Kemenarikan alur permainan				✓		
20.	Tingkat kesulitan permainan				✓		
21.	Kemudahan penggunaan tombol (keyboard)				✓		
22.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa					✓	
23.	Efisiensi teks				✓		

C. Kesalahan Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan aspek pemrograman, Bapak dapat menuliskan nama latar tempat permainan (misal: perpustakaan lantai 1) pada kolom 2.
2. Kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan penggunaan gambar, teks, susunan kalimat, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

D. Komentor dan Saran Umum**E. Kesimpulan**

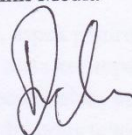
Program ini dinyatakan:

- ① layak untuk digunakan/ujicoba lapangan tanpa revisi
2. layak untuk digunakan/ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

(Mohon untuk melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak)

Yogyakarta, 22 September 2012

Ahli Media



Deni Hardianto, M.Pd.
NIP 19810605 200501 1 003

Lampiran 3: Lembar Evaluasi Ahli Materi I

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Materi Pokok :
 1. Membaca Intensif
 2. Biografi
 3. Menemukan keistimewaan tokoh dari teks biografi
 4. Menemukan hal yang dapat diteladani
 Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
 Peneliti : Wildan Mishbahuddin
 AhliMateri : Beniati Lestyarini, M.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia yang saya kembangkan. Saya berharap Ibu bersedia untuk memberikan respon sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kesalahan materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum, dan kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
- 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
- 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
- 4: baik/tepat/jelas
- 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apa bila tidak mencukupi, Ibu boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu untuk mengisi angket ini.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓		Secara umum
2.	Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓		semua aspek sudah
3.	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓		baik dan jelas.
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi					✓	Satu hal yang kurang
5.	Ketepatan soal latihan				✓		tidak di awal dicantumkan
6.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓		dan untuk level
7.	Kesesuaian soal dengan materi				✓		kelas berapa.
8.	Penjelasan jawaban				✓		
9.	Tersedia kunci jawaban				✓		

B. Aspek Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
10.	Kebenaran isi/konsep				✓		
11.	Kedalaman materi				✓		Teles dan latihannya
12.	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓	sudah mendorong siswa
13.	Kejelasan materi/konsep				✓		untuk mencapai level
14.	Alur pembelajaran dalam permainan				✓		kognitif tinggi dg
15.	Keterbacaan isi				✓		analisis dan melihat
16.	Langkah-langkah pembelajaran				✓		aplikasi.
17.	Tingkat kesulitan soal				✓		Permainan yang digm-
18.	Keterbacaan soal				✓		naikan mendorong siswa
19.	Kesesuaian soal dengan materi				✓		untuk lanjut dan
20.	Kesesuaian soal dengan kompetensi				✓		ingin faham langkah
21.	Kemenarikan materi					✓	selanjutnya
22.	Motivasi					✓	

C. Kesalahan Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek materi pembelajaran dan isi, Ibu dapat menuliskan nama latar tempat permainan (misal: perpustakaan lantai 1) pada kolom 2.
2. Kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

D. Komentar dan Saran Umum

Permainan untuk mengembangkan media memang sangat penting karena akan mempengaruhi seluruh proses pembelajaran. Namun proses yang menyenangkan juga semestinya diimbangi dg hasil yang baik pula.

RPG Mater termasuk media baru yang belum banyak dikembangkan di Indonesia. Saya berharap media ini dapat disosialisasikan ke guru-guru dan sekolah untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

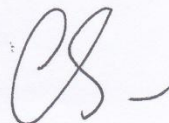
Program ini dinyatakan:

1. layak untuk digunakan/ujicoba lapangan tanpa revisi
2. layak untuk digunakan/ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

(Mohon untuk melingkari nomor sesuai kesimpulan Ibu)

Yogyakarta, 12.. September 2012

Ahli Materi



Beniati Lestyarini, M.Pd.

NIP 19860527 200812 2 002

Lampiran 4: Lembar Evaluasi Ahli Materi II

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif dengan Pendekatan Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII (Edisi Biografi)

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Materi Pokok :

1. Membaca Intensif
2. Biografi
3. Menemukan keistimewaan tokoh dari teks biografi
4. Menemukan hal yang dapat diteladani

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII

Peneliti : Wildan Mishbahuddin

Ahli Materi : Sri Retno Kumolo, S.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia yang saya kembangkan. Saya berharap Ibu bersedia untuk memberikan respon sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kesalahan materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum, dan kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
- 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
- 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
- 4: baik/tepat/jelas
- 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apa bila tidak mencukupi, Ibu boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu untuk mengisi angket ini.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓		
2.	Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensidasar				✓		
3.	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓		
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi				✓		
5.	Ketepatan soal latihan				✓		
6.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓		
7.	Kesesuaian soal dengan materi				✓		
8.	Penjelasan jawaban			✓			
9.	Tersedia kunci jawaban				✓		

B. Aspek Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
10.	Kebenaran isi/konsep				✓		
11.	Kedalaman materi				✓		
12.	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		
13.	Kejelasan materi/konsep				✓		
14.	Alur pembelajaran dalam permainan				✓		
15.	Keterbacaan isi				✓		
16.	Langkah-langkah pembelajaran			✓			
17.	Tingkat kesulitan soal			✓			
18.	Keterbacaan soal				✓		
19.	Kesesuaian soal dengan materi				✓		
20.	Kesesuaian soal dengan kompetensi			✓			
21.	Kemenarikan materi			✓			
22.	Motivasi			✓	✓		

C. Kesalahan Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek materi pembelajaran dan isi, Ibu dapat menuliskan nama latar tempat permainan (misal: perpustakaan lantai 1) pada kolom 2.
2. Kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

[illegible]

D. Komentor dan Saran Umum

Dalam Pemilihan materi sudah tepat, atau dari segi -
 is? Sudah baik, Tetapi alangkah baiknya kalau -
 yang menjadi tokoh biografi diambil dari -
 Pahlawan Umum dalam arti tidak diambil dari -
 sebuah organisasi tertentu. Tokoh bisa diambilkan -
 dari Tokoh pahlawan nasional yang lainnya -
 karena walaupun, tokoh tersebut sangat terkenal -
 namun dari segi anak - anak lulusan, contohnya -
 Mahmudunadipati. lebih cepat bisa dipahami -
 anak - anak lulusan Sekolah Dasar Umum -
 dari segi tersebut, penjelasan sudah tepat dan -
 anak - anak sangat senang dengan media pembelajaran
 tersebut.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- ① layak untuk digunakan/ujicoba lapangan tanpa revisi
2. layak untuk digunakan/ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

(Mohon untuk melingkari nomor sesuai kesimpulan Ibu)

Yogyakarta, 20 September 2012

Ahli Materi



Sri Retno Kumolo, S.Pd.

Lampiran 5: Lembar Evaluasi Ujicoba Perorangan

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan
Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Materi Pokok : Menemukan hal yang menarik dan dapat diteladani dari biografi tokoh
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Wildan Mishbahuddin

Nama Siswa : Marsa Septa
Kelas : 7A
Sekolah : SMP 12 YK

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4: baik/tepat/jelas
 - 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kesalahan tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
 5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mencukupi, Bapak boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Anda untuk mengisi angket ini.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan teks				✓		
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
3.	Kejelasan gambar				✓		
4.	Ketepatan pemilihan musik				✓		
5.	Ketepatan pemilihan efek suara				✓		
6.	Ukuran video permainan				✓		
7.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓		
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓	
9.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓		
10.	Ketepatan ukuran gambar				✓		
11.	Kemenarikan alur permainan					✓	

B. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
12.	Kejelasan materi				✓		
13.	Kelugasan bahasa				✓		
14.	Kemudahan memahami bacaan				✓		
15.	Kemudahan memahami soal latihan					✓	
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal				✓		

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
17.	Materi mudah dipahami				✓		
18.	Materi menantang/menarik					✓	
19.	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari				✓		
20.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓	
21.	Kesesuaian soal dengan materi					✓	
22.	Penjelasan jawaban membantu pemahaman					✓	
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia					✓	
24.	Multimedia membantu belajar					✓	

Yogyakarta, 25 Sept 2012

Siswa Penguji Multimedia

Marsa Serto Lestono

D. Komentor dan Saran Umum

Game sangat menarik, dapat digunakan
untuk media pembelajaran

Yogyakarta, 25 sept 2012

Siswa Penguji Multimedia

Marsa sefta Lesmana

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan
Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Materi Pokok : Menemukan hal yang menarik dan dapat diteladani dari biografi tokoh
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Wildan Mishbahuddin

Nama Siswa : Salwa Anggraeni &
Kelas : VIIA
Sekolah : SMP N 12 Yogyakarta

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat kurang" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "V" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4: baik/tepat/jelas
 - 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kesalahan tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
 5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mencukupi, Bapak boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Anda untuk mengisi angket ini.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan teks				✓		
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓			
3.	Kejelasan gambar		✓				
4.	Ketepatan pemilihan musik					✓	
5.	Ketepatan pemilihan efek suara					✓	
6.	Ukuran video permainan		✓				
7.	Ketepatan pemilihan warna teks		✓				
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓			
9.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓			
10.	Ketepatan ukuran gambar		✓				
11.	Kemenarikan alur permainan		✓				

B. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
12.	Kejelasan materi			✓			
13.	Kelugasan bahasa			✓			
14.	Kemudahan memahami bacaan			✓			
15.	Kemudahan memahami soal latihan		✓				
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal			✓			

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
17.	Materi mudah dipahami			✓			
18.	Materi menantang/menarik		✓				
19.	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari			✓			
20.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal			✓			
21.	Kesesuaian soal dengan materi				✓		
22.	Penjelasan jawaban membantu pemahaman				✓		
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia				✓		
24.	Multimedia membantu belajar				✓		

[illegible]

Siswa Penguji Multimedia

Salwa A. Kh.

.....

Lampiran 6: Lembar Evaluasi Ujicoba Kelompok Kecil

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan
Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Materi Pokok : Menemukan hal yang menarik dan dapat diteladani dari biografi tokoh
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Wildan Mishbahuddin

Nama Siswa : M. M. Gerardo Tjalla
Kelas : VII-B
Sekolah : SMP N. 12 YOGYAKARTA

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4: baik/tepat/jelas
 - 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kesalahan tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
 5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mencukupi, Anda boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya ucapakan terima kasih atas kesediaan Anda untuk mengisi angket ini.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan teks					✓	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
3.	Kejelasan gambar				✓		
4.	Ketepatan pemilihan musik				✓		
5.	Ketepatan pemilihan efek suara					✓	
6.	Ukuran video permainan					✓	
7.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓		
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓	
9.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf					✓	
10.	Ketepatan ukuran gambar					✓	
11.	Kemenarikan alur permainan					✓	

B. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
12.	Kejelasan materi				✓		
13.	Kelugasan bahasa					✓	
14.	Kemudahan memahami bacaan					✓	
15.	Kemudahan memahami soal latihan					✓	
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal					✓	

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
17.	Materi mudah dipahami					✓	
18.	Materi menantang/menarik					✓	
19.	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari					✓	
20.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓	
21.	Kesesuaian soal dengan materi					✓	
22.	Penjelasan jawaban membantu pemahaman					✓	
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia					✓	
24.	Multimedia membantu belajar					✓	

D. Komentar dan Saran Umum

game ini sangat bagus, karena kita bisa belajar dan bermain. Tadinya saya kurang memahami tentang sosok K.H. Ahmad Dahlan, sekarang saya mulai memahami dengan baik. ~~Komentar saya~~, Saran saya, lebih baik menggunakan warna huruf selain kuning. Karena ada beberapa penjelasan dengan huruf berwarna kuning, yang susah untuk dibaca. Tapi sejauh ini, gamenya menyenangkan. Terima kasih

Yogyakarta, 26 September 2012

Siswa Penguji Multimedia



M. M. Berharda Tiala

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan
Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Materi Pokok : Menemukan hal yang menarik dan dapat diteladani dari biografi tokoh
 Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
 Peneliti : Wildan Mishbahuddin

Nama Siswa : Ryan Sidi Permana
 Kelas : VII B
 Sekolah : SMP.N.12 Yogyakarta

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4: baik/tepat/jelas
 - 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kesalahan tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
 5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mencukupi, Anda boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Anda untuk mengisi angket ini.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan teks					✓	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓	
3.	Kejelasan gambar					✓	
4.	Ketepatan pemilihan musik			✓			
5.	Ketepatan pemilihan efek suara			✓			
6.	Ukuran video permainan				✓		
7.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓		
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓		
9.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓		
10.	Ketepatan ukuran gambar				✓		
11.	Kemenarikan alur permainan					✓	

B. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
12.	Kejelasan materi					✓	
13.	Kelugasan bahasa				✓		
14.	Kemudahan memahami bacaan					✓	
15.	Kemudahan memahami soal latihan				✓		
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal			✓			

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
17.	Materi mudah dipahami					✓	
18.	Materi menantang/menarik					✓	
19.	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari				✓		
20.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓	
21.	Kesesuaian soal dengan materi				✓		
22.	Penjelasan jawaban membantu pemahaman				✓		
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia					✓	
24.	Multimedia membantu belajar					✓	

Yogyakarta, 26-9-12

Siswa Penggil Multimedia

Dyan

Ryan Rizky Samudra

D. Komentor dan Saran Umum

Saya menyukai game dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Yogyakarta, 26-9-12

Siswa Penguji Multimedia

Ryan

Ryan Sidiq Permana

Lampiran 7: Lembar Evaluasi Ujicoba Lapangan

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan
Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Materi Pokok : Menemukan hal yang menarik dan dapat diteladani dari biografi tokoh
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Wildan Mishbahuddin

Nama Siswa : Sani Setiawan M
Kelas : 7E
Sekolah : SMP N 12

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4: baik/tepat/jelas
 - 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kesalahan tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
 5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mencukupi, Anda boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Anda untuk mengisi angket ini.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan teks				✓		
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
3.	Kejelasan gambar					✓	
4.	Ketepatan pemilihan musik					✓	
5.	Ketepatan pemilihan efek suara				✓		
6.	Ukuran video permainan					✓	
7.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓		
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓		
9.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf					✓	
10.	Ketepatan ukuran gambar				✓		
11.	Kemenarikan alur permainan					✓	

B. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
12.	Kejelasan materi					✓	
13.	Kelugasan bahasa					✓	
14.	Kemudahan memahami bacaan					✓	
15.	Kemudahan memahami soal latihan				✓		
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal					✓	

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
17.	Materi mudah dipahami					✓	
18.	Materi menantang/menarik				✓		
19.	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari					✓	
20.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal				✓		
21.	Kesesuaian soal dengan materi					✓	
22.	Penjelasan jawaban membantu pemahaman				✓		
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia				✓		
24.	Multimedia membantu belajar					✓	

....., 21 Desember 2012

Siswa Penguji Multimedia

[Signature]

....., 21 Desember 2012

D. Komentar dan Saran Umum

Gamesnya seru dan menarik.

Yogyakarta, 27 September 2012

Siswa Penguji Multimedia

Sani

Sani Setiawan

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan
Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa Kelas VII

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Materi Pokok : Menemukan hal yang menarik dan dapat diteladani dari biografi tokoh
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Wildan Mishbahuddin

Nama Siswa : Nanindyas Dewi
Kelas : VIII C
Sekolah : SMPN 12 JOGJA

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3: cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4: baik/tepat/jelas
 - 5: sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kesalahan tampilan dan pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
 5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tidak mencukupi, Anda boleh menuliskannya di kertas tambahan.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Anda untuk mengisi angket ini.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan teks				✓		
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓	
3.	Kejelasan gambar					✓	
4.	Ketepatan pemilihan musik			✓			
5.	Ketepatan pemilihan efek suara				✓		
6.	Ukuran video permainan				✓		
7.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓		
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓		
9.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓		
10.	Ketepatan ukuran gambar				✓		
11.	Kemenarikan alur permainan				✓		

B. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
12.	Kejelasan materi					✓	
13.	Kelugasan bahasa					✓	
14.	Kemudahan memahami bacaan					✓	
15.	Kemudahan memahami soal latihan					✓	
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal				✓		

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
17.	Materi mudah dipahami				✓		
18.	Materi menantang/menarik					✓	
19.	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari				✓		
20.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal				✓		
21.	Kesesuaian soal dengan materi					✓	
22.	Penjelasan jawaban membantu pemahaman				✓		
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia				✓		
24.	Multimedia membantu belajar				✓		

Yogyakarta, 27 September 2013

Siswa Penguji Multimedia

D. Komentar dan Saran Umum

Bagus untuk pelajaran, baik.

Yogyakarta, 27 September 2012....

Siswa Penguji Multimedia

Anin
anin

Lampiran 8: Daftar Hadir Subjek Ujicoba Perorangan

DAFTAR KEHADIRAN UJICOBA PERORANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA INTENSIF BIOGRAFI DENGAN
PENDEKATAN PROSES BERBASIS *RPG MAKER XP*

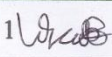
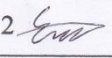


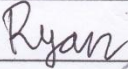
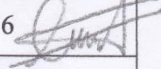



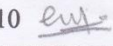
No.	Nama Siswa	Kelas	Sekolah	Tanda Tangan
1.	Annisa Indira S.	VIIA	SMPN 12 Yogyakarta	1
2.	Nova Aditya N.P	VIIA	SMPN 12 Yogyakarta	2
3.	Marsa sefta L	VII A	SMPN 12 Yogyakarta	3
4.	Salwa Anggraeni K.	VIIA	SMPN 12 Yogyakarta	4
5.	M. IRZAL F	VIIA	SMPN 12 Yogyakarta	5

Yogyakarta, 25 September 2012
Peneliti,

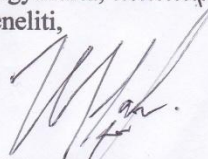
Wildan Mishbahuddin
NIM 08201241017

Lampiran 9: Daftar Hadir Subjek Ujicoba Kelompok Kecil

DAFTAR KEHADIRAN UJICOBA KELOMPOK KECIL
MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA INTENSIF BIOGRAFI DENGAN
PENDEKATAN PROSES BERBASIS *RPG MAKER XP*

No.	Nama Siswa	Kelas	Sekolah	Tanda Tangan
1.	Christianto Wicaksono		SMPN 12 Yogyakarta	1 
2.	Enditianto Abimanyu		SMPN 12 Yogyakarta	2 
3.	M-M. Gerharda Tiala		SMPN 12 Yogyakarta	3 
4.	Ina Amali Fauziah		SMPN 12 Yogyakarta	4 
5.	Ryan Sidiq Penmana		SMPN 12 Yogyakarta	5 
6.	M Irfan Setidwan		SMPN 12 Yogyakarta	6 
7.	Luthfi Nadia Sari		SMPN 12 Yogyakarta	7 
8.	Mewrlana Stela Sani	VI B	SMPN 12 Yogyakarta	8 
9.	Ola Ardianti P.		SMPN 12 Yogyakarta	9 
10.	Mohammad F. Mohammad F.	7B	SMPN 12 Yogyakarta	10 

Yogyakarta, 26 September 2012
Peneliti,


Wildan Mishbahuddin
NIM 08201241017

Lampiran 10: Daftar Hadir Subjek Ujicoba Lapangan

DAFTAR KEHADIRAN UJICOBA KELOMPOK KECIL
MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA INTENSIF BIOGRAFI DENGAN
PENDEKATAN PROSES BERBASIS *RPG MAKER XP*


No.	Nama Siswa	Kelas	Sekolah	Tanda Tangan
1.	Dara Yohana Arvilla	7D	SMPN 12 Yogyakarta	1
2.	Afrizal Andry Sagraha	7D	SMPN 12 Yogyakarta	2
3.	M. SAWIRAN Adi P. (Dimas)	7D	SMPN 12 Yogyakarta	3
4.	Manindyas Dewi	7C	SMPN 12 Yogyakarta	4
5.	L.KEVAN. H.D	7D	SMPN 12 Yogyakarta	5
6.	R. Panditya agna a.	7C	SMPN 12 Yogyakarta	6
7.	Siti Masitoh Az Zahra	7C	SMPN 12 Yogyakarta	7
8.	Muhammad amrizal Atkar	7C	SMPN 12 Yogyakarta	8
9.	Ryori Cahya A.	7C	SMPN 12 Yogyakarta	9
10.	Zahra Dzakiyyah Zein	7A	SMPN 12 Yogyakarta	10
11.	Sani Setiawan M	7E	SMPN 12 Yogyakarta	11
12.	Aulia Sufian Adi	7E	SMPN 12 Yogyakarta	12
13.	Alfina Fara Damayanti	7E	SMPN 12 Yogyakarta	13
14.	Wempy Aisyah Rani	7A	SMPN 12 Yogyakarta	14
15.	Andrean Nur F	7D	SMPN 12 Yogyakarta	15
16.	Rais Kang M	7C	SMPN 12 Yogyakarta	16
17.	S. Aji Pradipta	7E	SMPN 12 Yogyakarta	17
18.	Herbyo Tirta S.	7E	SMPN 12 Yogyakarta	18
19.	Tsania Putri A	7E	SMPN 12 Yogyakarta	19
20.	Tinezia Allia Riantyarni	7E	SMPN 12 Yogyakarta	20


Yogyakarta, 22 September.... 2012
Peneliti,


Wildan Mishbahuddin
NIM 08201241017


Lampiran 11:

**DAFTAR LATAR PERMAINAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA INTENSIF DENGAN
PENDEKATAN PROSES BERBANTUAN KOMPUTER UNTUK SISWA SMP KELAS VII**


Latar 1	Keterangan
	<p>Nama Latar: Rumahku</p> <p>Karakter :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Widia 2. Ayah <p>Konten : Pengertian membaca intensif</p>

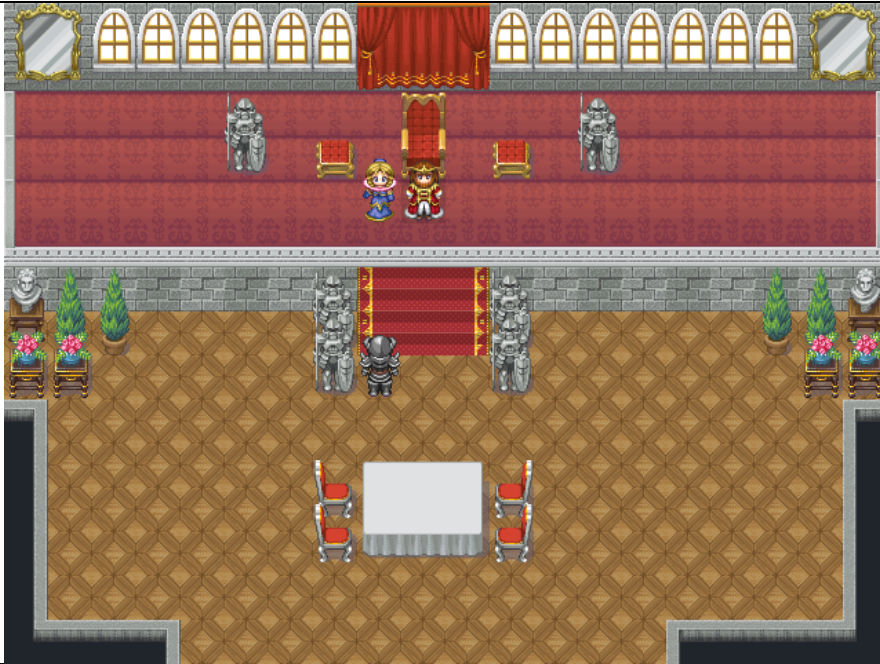
Latar 2	Keterangan
	<p>Nama Latar: Halaman Rumahku</p> <p>Karakter :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bu Haji 2. Nida 3. Nenek Pelupa 4. Ahong 5. Mumum 6. Peri <p>Konten :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lima Soal pramembaca 2. <i>Setting Purpose</i>

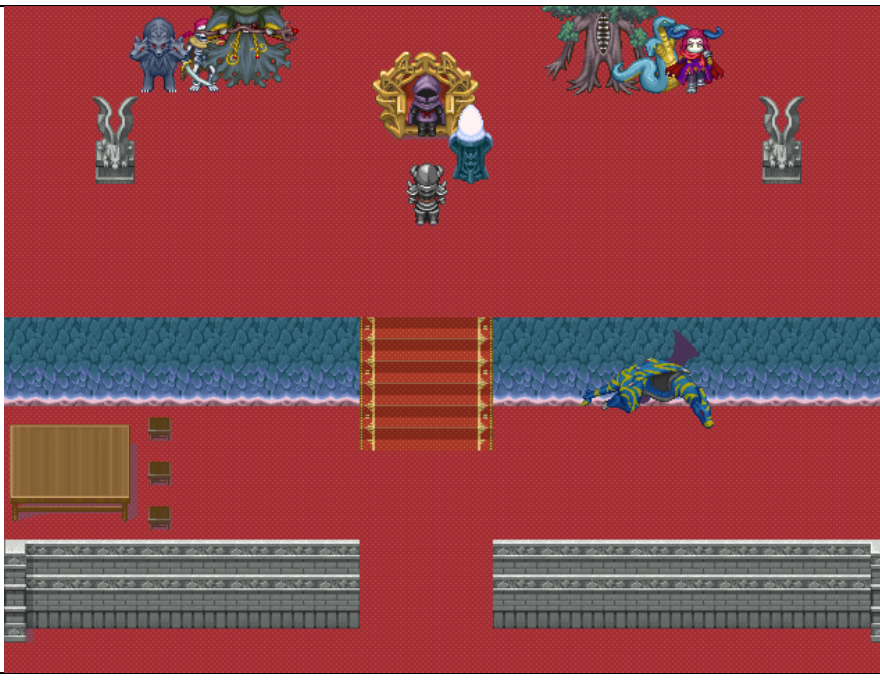
Latar 3	Keterangan
	<p>Nama Latar: Gua Persimpangan</p> <p>Karakter :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Prajurit Mamuri2. Jin Tomang3. Pocong4. Zombi5. Peri <p>Konten : Satu Soal Eksplorasi</p>

Latar 4	Keterangan
	<p>Nama Latar: Halaman Perpustakaan</p> <p>Karakter :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rohmat 2. Mamat 3. Muhidin 4. Brata 5. Rahmi 6. Peri <p>Konten :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Satu Soal Eksplorasi 2. Teks Biografi

Latar 7	Keterangan
	<p>Nama Latar: Perpustakaan Lt. 2</p> <p>Karakter : 1. Neneng 2. Susilo 3. Suhartini 4. Peri</p> <p>Konten : Tiga Soal Eksplorasi</p>

Latar 8	Keterangan
	<p>Nama Latar: Daerah Kegelapan</p> <p>Karakter : 1. Naga 2. Prajurit Saipul 3. Kakek Tudung 4. Peri</p> <p>Konten : Dua Soal Eksplorasi</p>

Latar 9	Keterangan
	<p>Nama Latar: Kerajaan</p> <p>Karakter : 1. Raja 2. Permaisuri</p> <p>Konten : Petunjuk Permainan</p>

Latar 10	Keterangan
	<p>Nama Latar: Markas Dukun Jahat</p> <p>Karakter : 1. Dukun Jahat</p> <p>Konten : 1. Satu Soal Eksplorasi 2. Satu Soal Aplikasi</p>

Lampiran 12: Data Ujicoba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan

UJICoba PERORANGAN

Hasil Penilaian Aspek Tampilan pada Ujicoba Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa					Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV	V		
1.	kejelasan teks	5	4	4	4	1	18	3,6
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	5	3	4	4	2	15	3
3.	kejelasan gambar	4	2	4	4	1	15	3
4.	ketepatan pemilihan musik	5	5	3	4	3	20	4
5.	ketepatan pemilihan efek suara	4	5	3	4	2	18	3,6
6.	ukuran video permainan	4	2	3	4	4	17	3,4
7.	ketepatan pemilihan warna teks	5	2	3	4	4	18	3,6
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	5	3	4	5	2	19	3,8
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	3	4	4	2	17	3,4
10.	ketepatan ukuran gambar	4	2	4	4	2	16	3,2
11.	kemenarikan alur permainan	5	2	4	5	4	20	4
Total							193	38
Rata-rata							17,54	3,45

Hasil Penilaian Aspek Materi pada Hasil Ujicoba Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa					Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV	V		
12.	kejelasan materi	4	5	4	3	4	20	4
13.	kelugasan bahasa	4	4	4	3	3	18	3,6
14.	Kemudahan memahami bacaan	4	5	4	3	5	21	4,2
15.	Kemudahan memahami soal latihan	3	5	5	2	3	18	3,6
16.	Tingkat kesulitan menjawab soal	4	5	4	3	3	19	3,8
Total							96	19,2
Rata-rata							19,2	3,84

Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran pada Ujicoba Perorangan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa					Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV	V		
17.	materi mudah dipahami	4	4	4	3	5	20	4
18.	materi menantang/menarik	4	5	5	2	5	21	4,2
19.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	4	5	4	3	3	19	3,8
20.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4	5	5	3	3	20	4
21.	kesesuaian soal dengan materi	4	5	5	4	5	23	4,6
22.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	4	4	5	4	4	21	4,2
23.	Belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	4	5	5	4	5	23	4,6
24.	multimedia membantu belajar	5	5	5	4	5	24	4,8
Total							171	34,2
Rata-rata							21,38	4,28

UJICoba KELOMPOK KECIL

Hasil Penilaian Aspek Tampilan pada Ujicoba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa										Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X		
1.	kejelasan teks	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	46	4,6
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	4	4	5	3	4	3	4	5	41	4,8
3.	kejelasan gambar	5	5	4	4	5	4	3	4	5	4	43	4,3
4.	ketepatan pemilihan music	4	5	4	4	3	3	2	3	5	5	38	3,8
5.	ketepatan pemilihan efek suara	4	5	5	4	3	4	2	4	5	5	41	4,1
6.	ukuran video permainan	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	45	4,5
7.	ketepatan pemilihan warna teks	3	5	4	5	4	4	4	4	5	3	41	4,1
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	43	4,3
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	44	4,4
10.	ketepatan ukuran gambar	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	43	4,3
11.	kemenarikan alur permainan	5	5	5	4	5	4	3	4	4	5	44	4,4
Total												496	46,9
Rata-rata												42,64	4,26

Hasil Penilaian Aspek Materi pada Ujicoba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa										Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X		
1.	kejelasan materi	4	5	4	4	5	5	3	3	4	5	42	4,6
2.	kelugasan bahasa	3	5	5	4	4	4	3	3	5	4	40	4,8
3.	kemudahan memahami bacaan	5	5	5	3	5	5	3	3	5	5	44	4,3
4.	kemudahan memahami soal latihan	5	5	5	4	4	5	3	3	5	5	44	3,8
5.	tingkat kesulitan menjawab soal	4	5	5	4	3	5	3	3	4	3	39	4,1
Total												209	20,9
Rata-rata												41,80	4,18

Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran pada Ujicoba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa										Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X		
1.	materi mudah dipahami	5	5	5	4	5	4	5	3	3	5	44	4,4
2.	materi menantang/menarik	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	45	4,5
3.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	5	5	5	4	4	3	5	4	4	5	44	4,4
4.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	3	5	5	4	5	4	4	3	3	4	40	4,0
5.	kesesuaian soal dengan materi	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	40	4,0
6.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	4	5	5	4	4	5	5	3	3	5	43	4,3
7.	belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	46	4,6
8.	multimedia membantu belajar	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	46	4,6
Total												348	34,8
Rata-rata												43,50	4,35

UJICOBALAPANGAN

Hasil Penilaian Aspek Tampilan pada Ujicoba Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa																				Jum.	Rata-rata
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX		
1.	kejelasan teks	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	93	4,65	
2.	kejelasan petunjuk penggunaan	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	93	4,65	
3.	kejelasan gambar	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	93	4,65	
4.	ketepatan pemilihan music	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	90	4,5	
5.	ketepatan pemilihan efek suara	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	93	4,65	
6.	ukuran video permainan	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	94	4,7	
7.	ketepatan pemilihan warna teks	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	93	4,65	
8.	ketepatan pemilihan jenis huruf	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	90	4,5	
9.	ketepatan pemilihan ukuran huruf	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	94	4,7	
10.	ketepatan ukuran gambar	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	5	90	4,5	
11.	kemenarikan alur permainan	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	2	4	5	4	4	4	5	90	4,5	
Total																					1013	50,65	
Rata-rata																					92,09	4,60	

Hasil Penilaian Aspek Materi pada Ujicoba Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa																				Jum.	Rata-rata
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX		
1.	Kejelasan materi	5	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	88	4,40
2.	Kelugasan bahasa	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	89	4,45
3.	Kemudahan memahami bacaan	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	91	4,55
4.	Kemudahan memahami soal latihan	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	88	4,4
5.	Tingkat kesulitan menjawab soal	4	3	5	4	2	3	5	4	4	5	5	5	3	4	5	4	3	4	4	3	79	3,9
Total																						435	21,75
Rata-rata																						87	4,35

Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran pada Ujicoba Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor oleh Siswa																				Jum.	Rata-rata
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX		
1.	materi mudah dipahami	4	5	5	4	5	2	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	84	4,20
2.	materi menantang/ menarik	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	3	4	4	5	3	3	5	5	5	87	4,35
3.	materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	5	5	3	4	5	5	5	86	4,30
4.	kejelasan petunjuk mengerjakan soal	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	88	4,40
5.	kesesuaian soal dengan materi	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5	5	93	4,65
6.	penjelasan jawaban membantu pemahaman	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	89	4,45
7.	belajar lebih menyenangkan dengan multimedia	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	91	4,55
8.	multimedia membantu belajar	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	90	4,50
Total																						708	35,4
Rata-rata																						88,5	4,43

Lampiran 13: Hasil Wawancara dengan Siswa untuk Analisis Kebutuhan

Pedoman Wawancara terhadap siswa

1. Apakah membaca adalah kegiatan yang membosankan?
2. Apakah keterampilan membaca itu sulit?
3. Seberapa sering anda membaca dalam satu hari?
4. Apakah anda senang jika dalam pembelajaran menggunakan media?
5. Apakah anda dapat mengoperasikan komputer?
6. Apakah Anda sering menggunakan komputer?
7. Apakah Anda memiliki akun jejaring sosial?
8. Apakah Anda menyukai permainan video?
9. Apakah menurut anda media pembelajaran berbasis permainan video menarik?
10. Apakah anda tertarik untuk membaca jika hal tersebut dilakukan sambil memainkan permainan video?

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama: Ria Apriani

1. Agak bosan, sambil bermain lebih asyik
2. Sulit
3. Tidak dijadwal, kadang-kadang saja kalau ada tugas
4. Senang
5. Lumayan bisa
6. Tidak sering, pakai komputer di sekolah
7. Punya
8. Suka, sangat suka
9. Menarik
10. Sangat tertarik

Nama: Muhammad Farhan

1. Agam malas
2. Gampang
3. Dijadwal, 1 jam sehari
4. Senang
5. Bisa, lancar
6. Lumayan sering, di warnet dan di sekolah
7. Punya
8. Suka
9. Sangat menarik
10. Sangat suka, sangat tertarik

Nama: Rizky Esa Ramadhan

1. Agak bosan sedikit
2. Gampang
3. Tidak dijadwal, jarang membaca di rumah
4. Senang
5. Bisa
6. Sering pakai, di rumah, di sekolah
7. Punya akun FB
8. Sangat suka
9. Sangat menarik
10. Sangat mau

Nama: Alfiano Hilman Saputra

1. Biasa, tapi kalo lagi malas enggak semangat
2. Agak sulit
3. Tidak punya jadwal membaca, kalau lagi pengen
4. Lebih tertarik dengan media pembelajaran
5. Bisa
6. Di rumah dan di warnet, lumayan sering
7. *Facebook* punya, *game online* juga punya
8. Suka
9. Sepertinya menarik
10. Iya, tertarik belajar dengan *game*

Nama: Rosa Amalia

1. Masih cukup semangat
2. Sulit
3. Tidak punya jadwal membaca, kalau lagi mau
4. Lebih tertarik dengan media
5. Bisa pakai komputer
6. Di rumah dan di warnet lumayan sering
7. Punya, *facebook*
8. Suka
9. Menarik
10. Belajar lebih menarik

Nama: Puji Astuti

1. Agak bosan
2. Sulit
3. Tidak dijadwal, kalau lagi mau saja
4. Lebih tertarik dengan media
5. Bisa
6. Jarang, tidak punya komputer, kalau pakai di sekolah
7. Punya *facebook*
8. Suka
9. Menarik
10. Lebih menyenangkan sepertinya

Nama: Dewi Ratna Sari

1. Agak bosan, Pak
2. Sulit, kadang sulit menemukan di bacaan
3. Jarang membaca
4. Lebih tertarik dengan media
5. Bisa
6. Lumayan sering, di warnet
7. Gak punya
8. Suka
9. Menarik
10. Cukup Tertarik

Nama: Sonia Putri Mulyani

1. Masih semangat
2. Ada yang susah, ada yang gampang
3. Kalau lagi pengen, tapi sekarang lagi seneng ke perpustakaan
4. Lebih tertarik belajar dengan media
5. Bisa
6. Di rumah pakai laptop, di warnet, lumayan sering
7. Punya FB dan *twitter*
8. Suka
9. Menarik dan bermanfaat
10. Tertarik

Nama: Sofyan Anwar

1. Masih semangat
2. Lumayan
3. Kalo lagi ingin saja
4. Lebih tertarik dengan media
5. Bisa
6. Jarang, kalau pakai di warnet
7. Facebook
8. Suka, sering main di HP. Di HP saya banyak gamenya
9. Menarik, setuju
10. Lumayan tertarik

Nama: Sudrajat Miko

1. Agak bosan
2. Lumayan susah
3. Kalo lagi ingin
4. Lebih menarik menggunakan media
5. Bisa
6. Jarang di sekolah, rumah teman dan di warnet
7. *Gak* punya
8. Suka
9. Setuju, suka
10. Tertarik

Lampiran 14: Hasil Wawancara dengan Guru untuk Analisis Kebutuhan

Pedoman Wawancara Terhadap Guru Bahasa Indonesia

1. Apakah menurut Bapak/Ibu keterampilan membaca sangat penting mengingat sebagian besar soal UN adalah soal membaca?
2. Apakah siswa sering mengalami kesulitan dalam membaca, terutama membaca intensif?
3. Apakah siswa sering menganggap kegiatan membaca adalah sesuatu yang membosankan?
4. Apakah siswa tertarik saat Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran?
5. Apakah Ibu/Bapak mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran membaca yang inovatif?
6. Media seperti apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran membaca?
7. Metode atau pendekatan seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan saat melatih keterampilan siswa dalam membaca?
8. Menurut Bapak/Ibu perlukah dikembangkan media pembelajaran membaca intensif berbasis permainan video atau *video game*.

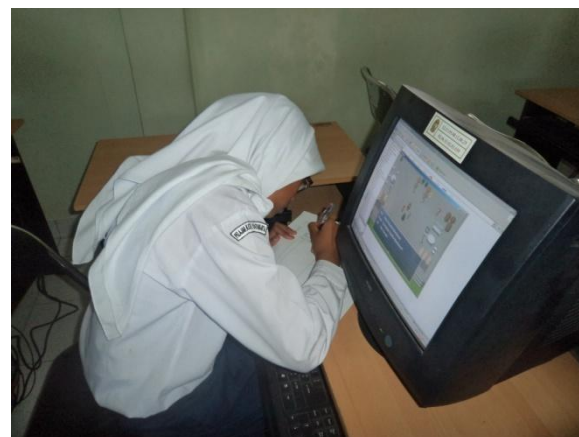
Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa dan Sastra Indonesia

1. Sangat penting. Semua keterampilan penting termasuk membaca. Betul, apalagi Ujian Nasional itu soalnya membaca.
2. Kadang-kadang siswa mengeluh tidak menemukan jawabannya di teks yang mereka baca, padahal memang jawabannya tersirat.
3. Sepertinya tidak juga. Tidak tahu pasti sih. Mungkin bisa ditanyakan saja nanti kepada siswa.
4. Iya pastinya mereka lebih tertarik. Dulu saya pernah menggunakan rekaman suara saya untuk keterampilan mendengarkan. Mereka suka.
5. Audio pernah, teks yang biasa saya print dari internet juga sering. Powerpoint belum bisa, belum ada LCD.
6. Buku Paket. LKS paling sering. Di sana ada latihannya juga, kan? Biasanya juga saya *print* dari internet.
7. Saya suruh mereka baca, kemudian penugasan. Mereka diminta menjawab pertanyaan. Disukusi sih jarang, siswa SMP sepertinya belum bisa berjalan baik jika diskusi.
8. Saya sangat setuju. Itu bisa menumbuhkan motivasi. Saya pribadi sih sangat setuju.



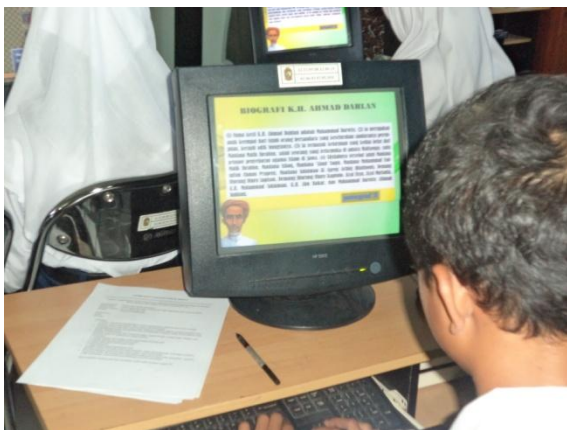
Lampiran 16:**Dokumentasi Wawancara dengan Siswa SMPN 1 Cibusah untuk Analisis Kebutuhan**

Lampiran 17:**Dokumentasi Wawancara dengan Guru Bahasa dan Sastra
Indonesia untuk Analisis Kebutuhan**

Lampiran 18:**Dokumentasi Ujicoba Perorangan**

Lampiran 19:

Dokumentasi Ujicoba Kelompok Kecil



Lampiran 20:**Dokumentasi Ujicoba Lapangan**

Lampiran 21: Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 1153/UN.34.12/PP/IX2012
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

24 September 2012

Kepada Yth.
 Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
 c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
 Sekretariat Daerah Provinsi DIY
 Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Intensif Biografi dengan Pendekatan Proses Berbasis RPG Maker XP untuk Siswa SMP Kelas VII

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : WILDAN MISBAHUDDIN
 NIM : 08201241017
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Waktu Pelaksanaan : September – Oktober 2012
 Lokasi Penelitian : SMP Negeri 12 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,

 Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
 NIP. 19610524 199001 2 001

Tembusan:
 Kepala SMP Negeri 12 Yogyakarta

Lampiran 22: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 12 YOGYAKARTA
 Jalan Tentara Pelajar No. 9 Yogyakarta 55231 Telepon (0274) 563012

SURAT KETERANGAN

No : ~~800/332/2012~~
 425

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Drs. PAIJAN
 NIP. : 19530328 197903 1003
 Pangkat / Golongan : Pembina / IV a
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMP Negeri 12 Yogyakarta

Menerangkan bahwa:

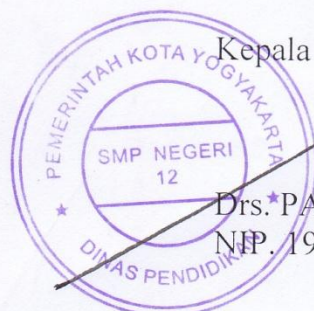
Nama : WILDAN MISHBAHUDDIN
 NIM. : 08201241017
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Fakultas : Bahasa dan Seni UNY

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 12 Yogyakarta pada 3 September 2012 – 24 September 2012 dengan judul

“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA INTENSIF DENGAN PENDEKATAN PROSES BERBANTUAN KOMPUTER UNTUK SISWA SMP KELAS VII.”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Nopember 2012



Kepala Sekolah,

Drs. PAIJAN

NIP. 19530328 197903 1 003